
9 97
DM 5,80
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400
hfl 7,30/lfr/140/ptas 850
VIDEO GAMES
NINTENDO • SEGA • SONY
Großer SONY-Wettbewerb
PS Ungeschnitten!
Resident Evil Director's Cut
Endlich Nachschub, drei N64-Hits im Test:
Doom 64
Lylat Wars (Starfox 64)
Blast Corps
Reise nach L.A. zu gewinnen
Knallharte 3D-Prügelaction
FIGHTING FORCE
PS
+++ In letzter Sekunde: Formel 1 '97 getestet +++

HAPPY 5 BIRTHDAY

Strenggenommen hätten wir das fünfjährige Jubiläum schon im Februar feiern müssen, denn die erste eigenständige VG-Ausgabe erschien im Februar 1992. Doch so bierernst wollen wir das Ganze auch nicht nehmen, wir sind einfach nur froh und stolz, daß wir auch dank Eurer treuen Unterstützung seit über fünf Jahren regelmäßig erscheinen. Die Oldies unter Euch erinnern sich vielleicht sogar noch an die vier Ausgaben aus dem Jahr 91, die allerdings noch als Powerplay-Specials deklariert wurden und deshalb nur bedingt zählen.

Es hat sich viel getan in den letzten fünf Jahren. Vom Gründungsteam ist niemand mehr dabei, aber die aktuelle Mannschaft mit Dirk, Ralph, Rob, Tet und Wolfgang arbeitet seit fast vier Jahren unverändert zusammen. Trotz zahlreicher Veränderungen - neues Layout, verschiedene Chefredakteure, der Siegeszug der 32- und 64-Bit-Konsolen und das gleichzeitige Ende der 16-Bit-Ära - haben alle Ausgaben eines gemeinsam: die Freude am Spielen, die uns mit Euch verbindet und die jede VG vermitteln soll. Auch der kürzliche Verlagswechsel wird auf die Konzeption und Qualität der VG keinen Einfluß haben, es bleibt alles beim alten. Dank Euch können wir einen Traumjob ausüben, um den uns viele beneiden, der aber auch sehr viel Arbeit mit sich bringt. Und so hoffen wir, daß wir Euch auch in den nächsten fünf Jahren Monat für Monat als Leser begrüßen dürfen.

Eure Jubiläums-Video Games



Oben das erste Video-Games-Cover noch als Powerplay-Special, rechts die erste eigenständige Video Games aus dem Jahr 92

● Titelthemen



80 LYLAT WARS (N64): *Aufgrund einiger Lizenzprobleme mußte Nintendo den Namen von Starfox 64 für Europa in Lylat Wars umändern, was dem Spiel selbst aber keinen Abbruch tut, wie der Test verdeutlicht.*

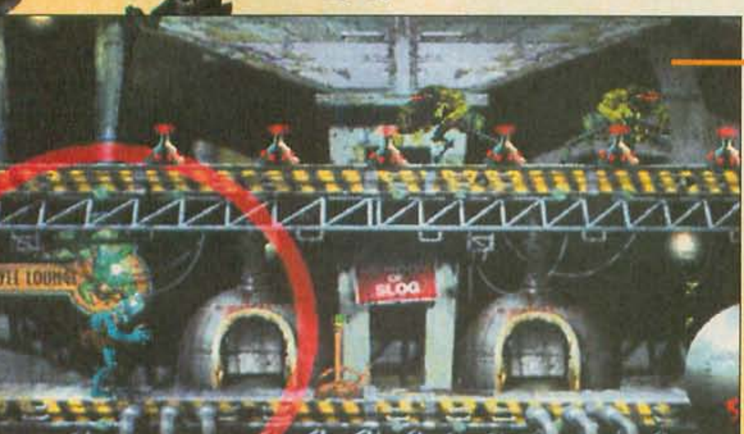


18 *SEGA-SPECIAL (SAT): Die lieben Kollegen von Sega haben uns besucht und Quake, Touring Car, Sonic R und Panzer Dragoon RPG dagelassen.*

16 *PSYGNOSIS-SPECIAL (PS): Dirk ist nach England gejettet, um sich bei Psygnosis Colony Wars, Rascal und Shadow Master anzuschauen.*



38 STREET FIGHTER EX PLUS α *(PS): Über zehn neue Charaktere in einer Tekken-Grafikumgebung mit herausfordernden Spielmodi und einer Menge cooler Combos*



86 ABE'S ODYSSEE *(PS): Keiner kennt ihn, doch wer ihn gesehen hat, gerät ins schwärmen: Abe, der traurige Außerirdische ohne Waffen, gehört zu den Geheimtips des Jahres, und das nicht zu Unrecht.*

NEWS

WETTBEWERB



25 PANDEMONIUM 2 (PS): Noch größer noch bunter, noch schöner, die Fortsetzung des Jump'n-Run-Hits reizt die 32-Bit-Hardware voll aus.

96 FORMEL 1 '97 (PS): Buchstäblich in letzter Sekunde erreichte uns die Testversion von Psygnosis' Formel-1-Update, bei der alle Fehler des Vorgängers ausgemerzt wurden und perfekter Rennspaß geboten wird.

76 NIGHTMARE CREATURES (PS): Wenn es dunkel wird in London, spukt Ralph durch die nebligen Gassen und macht Jagd auf gefährliche Monster, denn die Preview-Version von Nightmare Creatures hat ihn verzaubert.

TIPS + TRICKS

RUBRIKEN

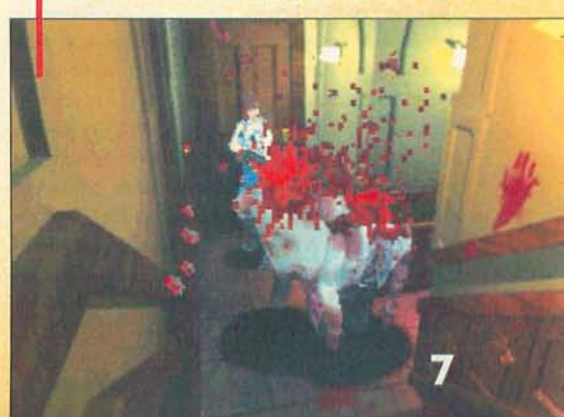
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT (PS): Tet hat die japanische Fassung des Director's Cuts unter die Lupe genommen, und weiß deshalb, ob sich der Kauf der ungeschnittenen Zombie-Jagd lohnt. 28-29

TEST

SEGA SATURN

SONY PLAYSTATION

NINTENDO 64



SQUARESOFT -News

Ganz speziell für PlayStation-Freunde haben wir wieder einmal die neuesten Square-Spiele zusammengefaßt. Näheres über Final Fantasy Tactics findet Ihr im Preview-Teil auf Seite 74.

Front Mission 2 PSX



Front Mission 2 lehnt sich sowohl von der Handlung, als auch vom Spielsystem her stark an den Vorgänger **Front Mission** (SNES) an. Die Story beginnt 12 Jahre nach dem Ende des ersten Teils im OCU-Mitgliedsstaat Alordesh, wo ein Militärputsch die Welt in Aufruhr versetzt. Ihr schlagt Euch durch die feindlichen Linien und sucht nach Verbündeten, um zum Gegenschlag auszuholen. Das Spielsystem wurde weitgehend vom Vorgänger übernommen.

SaGa Frontier PSX



Eine andere erfolgreiche Rollenspiel-Serie feierte kürzlich ihr Debüt auf der Playstation: **SaGa Frontier**, der Nachfolger von **Romancing SaGa 3** (SNES). Hierbei wählt Ihr zu Beginn des Spieles eine der insgesamt sieben Charaktere aus. Die Helden verfolgen jeweils ganz persönliche Ziele. Im Spielverlauf existieren zwar einige Berührungspunkte zwischen den Charakteren, grundsätzlich jedoch verlaufen die einzelnen Handlungsabläufe stets unabhängig voneinander - zumindest bis zum Shodown. (Muster: Gamers Delight; 089-34018649)

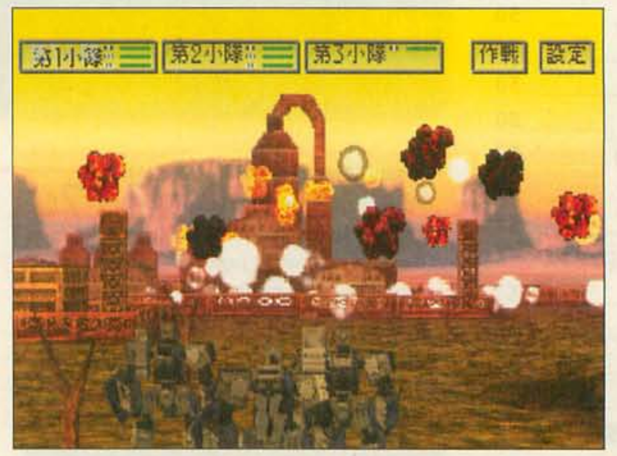
Final Fantasy VII PlayStation

Endlich! – werden sich viele von Euch gefreut haben, denn von **Final Fantasy VII** werden in den USA ab dem 7. September die ersten englischsprachigen Exemplare ausgeliefert. Im Vergleich zum japanischen Original wurden einige Formulierungen modifiziert und auf ein jüngeres Publikum zugeschnitten. Änderungen Bezüglich der Story wird es jedoch nicht geben. Anders lautende Gerüchte wie das Fehlen des Rotlicht-Milieus oder das Abwenden von Schicksalen bestimmter Charaktere sind schlicht und ergreifend falsch. Wer sich wegen **Final Fantasy VII** nicht extra eine US-Playstation anschaffen, oder sich einen Englisch-Kurs antun möchte, sollte lieber auf die deutsche PAL-Version warten, die definitiv am 7. November erscheint.



Final Fantasy VII setzt an zum Höhenflug

Front Mission Alternative PlayStation



Echtzeit-Strategie mit Mechs. In Front Mission Alternative schlüpft Ihr in die Rolle des Kommandanten.

Wie der Name schon sagt, bietet Square eine Alternative zu **Front Mission 2**, indem die Handlung nach Afrika verlegt und am Spielprinzip grundlegende Änderungen vorgenommen wurden. So finden die Kämpfe in einem deutlich kleineren Areal in Echtzeit statt. Die einzelnen WAW (Mechs) werden nicht einzeln, sondern als Einheit über die Map dirigiert. Ihr schlüpft sozusagen in die Rolle des Kommandanten, was Euch natürlich auch Entscheidungsfreiheit eingeräumt. So werden die Missionen zwar vorgegeben, müssen jedoch nicht strikt nach Vorgabe erfüllt werden. Als Erscheinungstermin wird der August genannt.

Einhänder PlayStation



Einhänder, das erste Shoot´em up von Sqare

So deutsch der Titel auch klingen mag - an einigen Stellen des Spiels wird sogar Deutsch gesprochen! - **Einhänder** ist ein Polygon-Shoot`em Up, das sich, abhängig von der Spielsituation, einmal im 2D-Seitenscroll-, ein anderes Mal wiederum aus der vollen 3D-Perspektive präsentiert. In der fernen Zukunft liefern sich die Erde und der Mond einen Krieg. Ihr steuert ein Kampfschiff auf Seiten des Mondes und lehrt die Erdlinge das Fürchten. Die gesamte Grafik basiert auf Polygonen, entsprechend flüssig und flott geht es zur Sache. Die Gegner-Palette reicht von kompletten Fliegerschwadronen bis hin zu riesige Spinnenartige Mech-Roboter. Ein Release-Termin steht noch nicht fest, Square schätzt, daß das Spiel in Japan bis Weihnachten in den Regalen stehen wird.

tet

Bleifuss 2 PSX

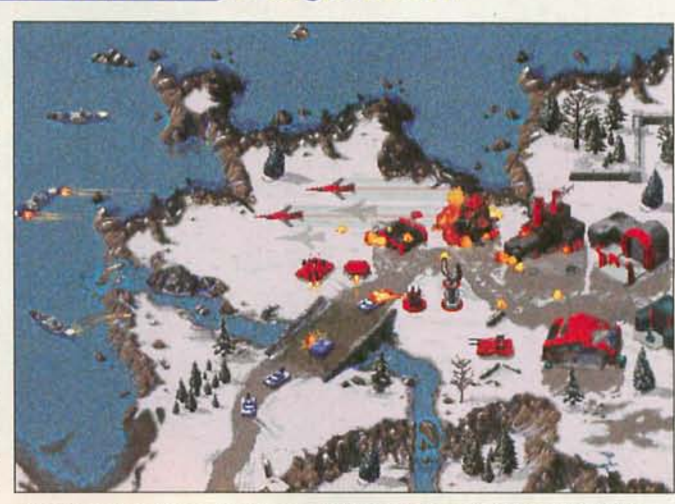


Achtung Gegenverkehr! (Bild PC)

PC- Freaks werden ein Lied davon zu singen wissen. **Bleifuss 2**, eines der besten Rennspiele auf dem PC, wird voraussichtlich im Dezember für die PlayStation erscheinen. Wie das Spiel grafisch aussehen wird, oder ob irgendwelche Änderungen gegenüber dem Original vorgenommen werden sollen, steht noch nicht fest. Wir werden Euch jedoch auf dem laufenden halten.

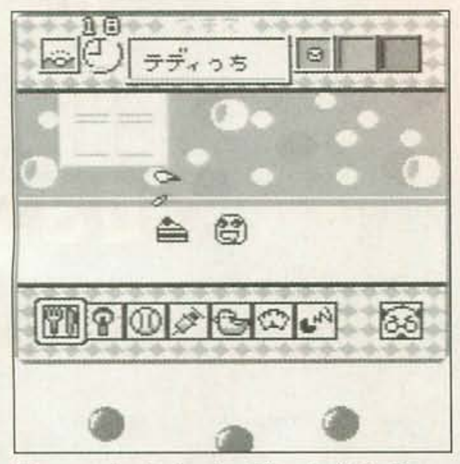
Command & Conquer 2 PlayStation

Nach dem Erfolg von **Command & Conquer** will Virgin Interactive auch mit dem zweiten Teil zu Felde ziehen. **Command & Conquer 2** wird einige Extra-Features beinhalten, die zur Zeit jedoch noch nicht genannt wurden. Nach wie vor durchlebt Ihr in diesem Echtzeit-Strategiespiel 28 Missionen, in denen Ihr Kampfeinheiten und Gebäudekomplexe bauen und die gegnerischen Armeen kräftig einheizen dürft. Allem Anschein nach haben sich die Entwickler die Kritikpunkte beim Vorgänger zu Herzen genommen. Zumindest ist eine Mausunterstützung vorgesehen. Geplanter Erscheinungstermin ist der November 1997.



Command and Conquer 2 unterstützt diesmal die Maus (Bild PC)

Tamagotch Game Boy



Tamagotch mit „hochauflösender" Grafik

Das virtuelle Haustier **Tamagotch** hat ja offenbar auch hier bei uns wie eine Bombe eingeschlagen. Es gibt kaum einen Händler, der diese niedlichen außerirdischen Techno-Eier noch auf Lager hat. In Japan, wo die Massenhysterie keine Grenzen kennt und der Platz für reelle Haustierhaltung schlichtweg fehlt, kommt es sehr gelegen, daß Bandai nun zusätzlich auch für den Gameboy eine Version dieses Hitspiels herausbringt, um so wenigstens einige der zuchthungrigen Haustierhalter ruhigzustellen. **Tamagotch - In the Game** beinhaltet zudem neue Optionen, die im Original nicht enthalten waren. Ihr könnt nun sogar drei Geschöpfe gleichzeitig großziehen, den Zeitverlauf beschleunigen bzw. verlangsamen, auf eine erweiterte Palette an Befehlen zurückgreifen, und schließlich per Auto-Save einen Spielstand anlegen lassen. Wenn Ihr also keine Lust mehr habt, dürft Ihr jederzeit das Spiel beenden - was natürlich Sinn macht, da nur die wenigsten Menschen ihren Game Boys 24 Stunden am Tag eingeschaltet lassen. (Import-Muster: Galaxy, 089-7605151)

Bust-A-Move 3 Saturn



Bust-A-Move 3 macht zu zweit am meisten Spaß. Wer jedoch im stillen Kämmerlein spielen will, kauft sich lieber Tamagotch.

Taito überfällt uns wieder einmal mit einem weiteren Nachfolger des genialen Puzzle-Spiels **Bust-A-Move**. Im dritten Teil hat sich jedoch, optisch zumindest, nur wenig getan. Euch springen weder aufwendig gerenderte Sequenzen (höhö), noch irgendwelche zusätzlichen (und unnötigen) Features ins Gesicht. Neben dem Arcade-Modus, in dem Ihr wahlweise gegen den Computer oder einen menschlichen Kontrahenten antreten könnt, stehen Euch je ein Challenge- und ein Collection-Modus zur Auswahl. Hier werden einzelne Aufgaben gestellt, die jeweils Schnelligkeit, Geschicklichkeit und Ausdauer auf die Probe stellen. Beispielsweise lautet einer der fünf Quests (beinhalten wiederum mehrere Stages) im Challenge-Modus: „Verschießt so wenig Kugeln wie möglich". Im Collection-Modus hingegen, dürft Ihr aus einer riesigen Auswahl an vorgegebenen Einzel-Missionen die passende aussuchen. *tet*

Marvel Super Heroes PlayStation Saturn



Bildschirmfüllende Special-Moves in MSH

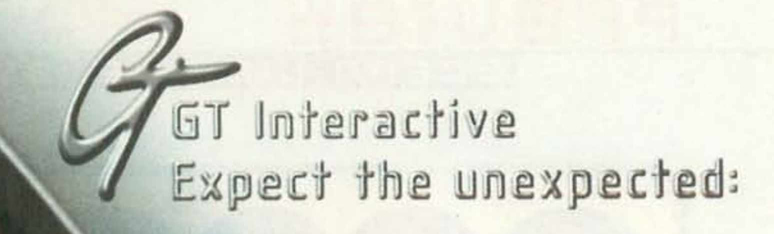
Gleich für beide 32Bit-Systeme erscheint im November eine Umsetzung von **Marvel Super Heroes**. Zwar glänzt das Spiel nicht durch eine üppige Auswahl an Spielmodi (Arcade und VS), doch die zehn weltberühmten Marvel-Helden - von Hulk bis hin zu Psylocke - wurden ohne Abstriche in ihrem Original-Outfit (nix gerendert oder polygonisiert!) auf CD gebrannt. Capcoms 2D-Gelüste tragen hier wieder Blüten und vollziehen - insbesondere bei Special Moves - ein optisches Feuerwerk.

Weltpre

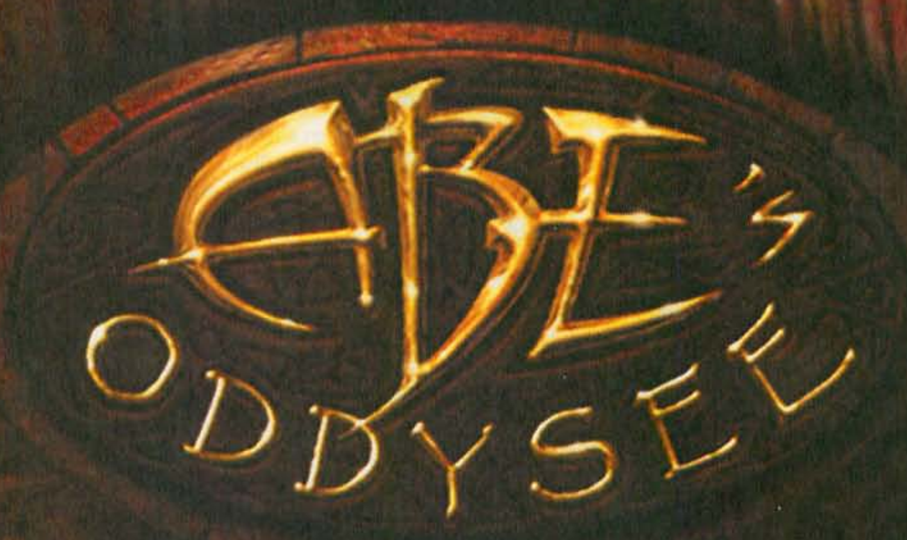
das



Entwickelt von Oddworld Inhabitants:



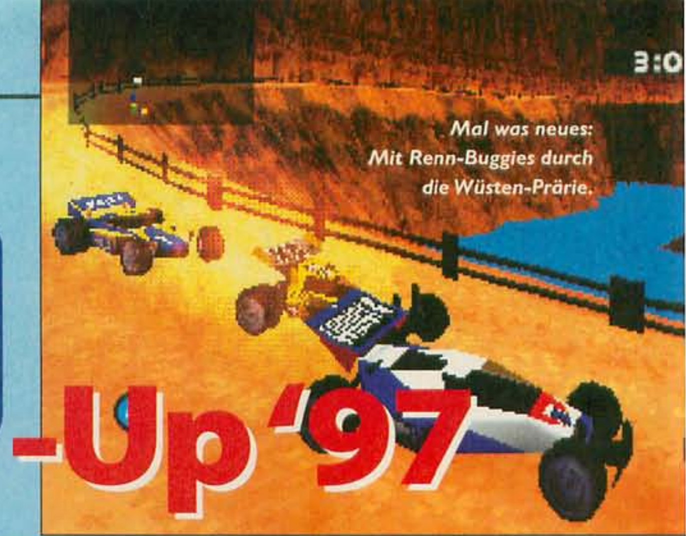
miere im September:
Das erste Game,
dich im Auge behält.



Das erste Game mit A.L.I.V.E.-Technologie – es reagiert flexibel auf deine Spielweise. Das erste Game mit eigener Sprache. Das erste Game, das völlig abgedrehte 3D-Sequenzen flüssig ins Spiel einbindet. Das erste Game, in dem du zum Helden oder zur Salami werden kannst. Abe's Oddysee ist mehr als ein Game: eine Revolution.







Mal was neues: Mit Renn-Buggies durch die Wüsten-Prärie.

Ocean Line-Up '97

Ocean hat sich für dieses Jahr viel vorgenommen und werkelt mit Hochdruck an einigen hochkarätigen Playstation- und N64-Titeln. Wir haben eine Reise in das Hauptquartier nach Manchester unternommen, um auf einer Live-Präsentation die neuesten Spiele für Euch anzutesten.

Optisch braucht sich Total Drivin nicht vor der harten Rennspiel-Konkurrenz zu verstecken.



Total Drivin-Piloten kennen keine Gnade: Mit Vollgas geht es durch eine Stadt.

Nach dem formellen Show-Teil durfte die Fachwelt ausgiebig probe-daddeln

An Viper wird weiterhin fleißig gewerkelt. Zu sehen gab's offiziell leider noch gar nix.

Ocean hat sich weltweit zu einem anerkannten und geschätzten Softwarehaus entwickelt, das mit der Infogrames-Fusion einen weiteren starken Label-Partner hinzugewonnen hat. Inzwischen sind weit über 150 Mitarbeiter in den Firmengebäuden von Manchester mit Spiele-Produktionen beschäftigt. In Zukunft will man mit lukrativen Exklusivtiteln ein großes Stück vom gewinnträchtigen Konsolen-Kuchen abschneiden. Für potentielle Großhändler und die Presse veranstaltete Ocean am 31. Juli eine Live-Präsentation, in der alle hoffnungsträchtigen Spielehits mit aufwendigen Video- und Theater-Einlagen dem kritischen Fachpublikum schmackhaft gemacht wurden. Einige schon seit geraumer Zeit angekündigten Games wie z.B. das technisch faszinierende Agenten-Abenteuer **Mission: Impossible** (Nintendo 64) und das Hubschrauber-Actionspiel **Viper** (PlayStation) waren auf der Veranstaltung leider nicht zu finden. Laut vertraulichen Insider-Quellen werden beide Produkte mit größter Wahrscheinlichkeit erst nächstes Jahr unsere Ladenregale schmücken. Zum Glück gibt es vier weitere Konsolen-Titel, die alle noch in den nächsten Monaten erscheinen werden. **Total Drivin** ist einer davon, ein PlayStation-Rennspiel, das bis zum Spätherbst erscheinen wird. Fünf unterschiedliche Fahrzeuge stellen Euer fahrerisches Können auf die Probe: Ihr habt die Wahl, mit Indy Cars, Buggies, Sportwagen oder Rallye-Autos durch die Landschaft zu flitzen. Insgesamt geht's auf über sieben Strecken mit extremer Realitätsnähe durch die Kurven und von einem Crash zum anderen. Das revolutionärste an **Total Drivin** ist die relativ freizügige 3D-Engine, die Euch nach tückischen Fahrfehlern meilenweit in die freie Wildbann katapultiert oder im schlimmsten Fall von einer Brücke stürzen läßt. Zwei jederzeit anwählbare Fahrperspektiven geben die notwendige Übersicht. Auch in puncto Grafikgestaltung haben sich die Entwickler nicht lumpen lassen und kreierten abwechslungsreiche Landschaftskurse, die mit optischen Leckerbissen wie zahlreichen Tunnel/Brückenpassagen, detaillierten Großstadtkulissen und unterschiedlichen Wetterbedinungen aufwarten.

In **Motor Mash** (PlayStation) rast Ihr über acht hindernisreiche Cartoon-Style-Strecken hinweg, wobei auf Knopfdruck nicht nur Vollgas gegeben, sondern bei jeder Gelegenheit die mitfahrende Konkurrenz attackiert wird. Für das Ausschalten von Gegnern, egal mit welchen Mitteln, gibt's Bonuspunkte, jedoch muß man selbst auch auf das eigene Vehikel aufpassen, da ansonsten das Rennen schneller als gewollt zu Ende ist. Habt Ihr drei Kumpel zur Hand, dürft Ihr mit angestöpselten Multi-Tap-Adapter sogar zu viert gegeneinander angetreten. Das Spielge-



Für einer bessere Ziel-Sicht, könnt Ihr stufenlos die Perspektive verändern.

Motor Mash setzt die alte Micro Machines - Tradition konsequent fort.

Die Klima-Zonen von Motor Mash wechseln von einem Extrem ins andere

ImSaloon geht der berühmte Comic-Held schlagfertig zur Sache

Malofilms Jersey Devil trieb allerhand Schabernack mit den friedfertigen Show-Besuchern.

schehen wird konsequent im **Micro Machine**-Stil von oben gezeigt. Der Ort des Renngeschehens wechselt ständig, mal flitzen die tollkühnen Minirenner durch den tropischen Dschungel oder brausen ohne Skrupel über arktische Gletscher und glühende Wild West-Szenarien hinweg. Selbst bizarre Fantasy-Umgebungen, wie die versunkene Stadt von Atlantis oder das Alptraumland sind vor den kleinen Flitzern nicht sicher. Das Ziel bei jedem Rennen ist es, die Gegner aus dem Bildschirm zu drängen, damit die kostbaren Bonuspunkte, auf das hauseigene Punkte-Konto gutgeschrieben werden. Mehr zu Motor Mash erfahrt Ihr in ein der nächsten Video Games-Ausgaben. In Malofilms **Jersey Devil** (Ocean schnappte sich die Vertriebsrechte für Europa) schlüpft Ihr in die Rolle einer teuflisch anmutenden Jump'n'Run-Figur, die aussieht wiein Mix aus Bugs Bunny und einer Fledermaus. Es gilt über ein zwölf 3D-Plattformwelten zu durchforsten, die von allerlei Polygon-Bösewichten bewohnt werden. Die Reise führt Euch durch gefährliche Stadtgebiete und verwilderte Waldwege bis hin zu arktischen Eiswelten und vielen weiteren 3D-Terrains. Ausgestattet mit hasentypischen Sprungfähigkeiten führt Euer Teufels-Flatterhase gewaltige Sätze aus, um dadurch in luftiger Höhe schwebende Plattform-Ebenen zu erklimmen. Seine Hauptaufgabe besteht darin, überall verstreute Gegenstände einzusammeln und den Oberbösewicht „Dr. Knarf" unschädlich zu machen. Nebenbei gibt es natürlich zahlreiche Extras-Icons zu erhaschen, um Euren Devil z.B. für kurze Zeit zum unverwundbaren Super-Bunny machen. Als Gegnersprites stoßt Ihr auf eine Ansammlung von Geschöpfen aus dem Fantasy-Reich: Die Feindpalette reicht hierbei von angriffslustigen Kürbisköpfen bis zu bizarren Monsterkreaturen. Durch einfaches Draufspringen oder mit gezielten Schlägen entledigt Ihr Euch des lästigen Ungeziefers.

Erstmals zieht **Lucky Luke** auf einer 32-Bit-Konsole in den Wild West-Kampf. Ihr übernehmt dabei die Rolle des frech frivolen Comic-Cowboys. Lucky Luke hat die Schnauze gestrichen voll, denn die gerissenen Dalton-Brüder terrorisieren nach wie vor das ganze Land. Sein Ziel ist es, die Bande einzufangen und hinter Schloß und Riegel zu bringen. Doch das ist leichter gesagt als getan. Überall warten knifflige Jump'n-Run- und Rätsel-Einlagen auf ihn, die ihm seine Verbrecherjagd erschweren. Selbst im Saloon findet Luke keine Ruhe. Mit gekonnten Kicks und Faustschlägen wehrt sich unser Cowboy gegen aufmüpfige Gangstervisagen, die einen zuviel hinter die Binde gekippt haben. Nach erfolgreicher Teilnahme an einem Holzhackerwettbewerb reitet Luke auf seinem treuen Gefährten „Jolly Jumper" in ein Indianerdorf. Eifrige Medizinmänner versuchen, ihn von dort zu verscheuchen. Falls es mal zu brenzlig wird, hilft nur noch eine feurige Stange Dynamit oder ein gezielter Schuß aus dem Revolver. Überall warten finster dreinschauende Ganoven des Wilden Westens auf eine günstige Gelegenheit, den legendären Revolverhelden zu erledigen. Der dicke Stoppelbart-Cowboy zum Beispiel feuert mit seinen zwei Bleispritzen drauf los, was das Zeug hält. *ws*



Lucky Luke: Der Mann, der schneller als sein Schatten zieht.



Im Wilden Westen wird noch richtig Hand angelegt.

Psygnosis SPECIAL

Da man bei Psygnosis immer so lecker zu Mittag essen kann, haben wir mal wieder vorbei geschaut. Na ja, ein paar neue Spiele gab's natürlich auch zu sehen.



Besser die Eule auf dem Dach, als... So fesch sieht's bei Psygnosis zu Hause in Liverpool aus.

Hier posieren gerade die fleißigen Colony Wars-Lieschen

Einerseits bedeutet es ziemlich viel Streß, für einen Tag nach England zu jetten, um sich kurz eine Handvoll Spiele reinzuziehen und dann mit einer CD voller Bilder, die alle noch am selben Tag digital geschossen wurden, wieder heimzudüsen. Andererseits erfährt man dabei natürlich ein ganzes Eck mehr aus erster Hand über die Abläufe hinter den Kulissen und wie ein neues Spiel eigentlich entsteht. Bei Psygnosis arbeiten z.B. theoretisch alle Programmierer immer an neuen Spielkonzepten. Jeder kann seine Ideen irgendwo aushängen, sich mit anderen Programmierern kurzschließen, etc. bis dann durch unzählige Rücksprachen und viel eigene Arbeit ein mehrere Dutzend Seiten starkes Skript entstanden ist. Im Prinzip wird bei Psygnosis jede Idee umgesetzt, für die sich genug motivierte Entwickler finden, die auch dahinterstehen. Denn nur wer sich selbst für die Spielidee begeistert, kann auch hinterher ein gutes Spiel produzieren, so lautet einer von Psygnosis' internen Leitsprüchen. Anthony Roberts stand z.B. noch ganz am Anfang von wipEout 2, als er sich die Story zu Colony Wars auszudenken begann. Was zwei Jahre später daraus geworden ist, erfahrt Ihr gleich...

Colony Wars

Die Grundmotivation hierbei war nicht, Star Wars neu zu erfinden, sondern ein eigenes Sub-Genre zu kreieren, eine neue Sci-Fi-Flugsimulation zu erschaffen. Psygnosis wollte sich wegbewegen vom Typus der trägen Weltraumsimulationen, die vor einer unendlich schwarzen Nichts-Kulisse abgefeiert wird. Der Spieler sollte endlich auch die Geschwindigkeit spüren, mit der sich sogenannte Raumgleiter tatsächlich im All bewegen und etwas von den Abertausenden, Milliarden Lichtjahren entfernten Sternen am Firmament mitbekommen. Letztere Vorgabe war gar nicht so einfach zu erfüllen, wie man meinen könnte. Die zuerst als Grenze des Machbaren angesehenen 600 Sterne im Hintergrund waren den ehrgeizigen Machern in Liverpool schlichtweg zu popelig. Nach einem Dreivierteljahr Arbeit ist das Team inzwischen bei 1.800 Lichtquellen angelangt, und das sogar bei gleichzeitig gesteigerter Spielgeschwindigkeit. Möglich macht dies die Programmiersprache Assembler. Circa ein Drittel des Colony Wars-Programms ist in Assembler geschrieben, im Ver-

Sommer bei OIT: Spaß statt Naß.

ORDER IN TIME

ViDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandfrei!

SATURN

Titel	Preis
Saturn + Tomb Raider Set	359.00
Alien Trilogy	95.00
Athlete Kings	90.00
Black Dawn	95.00
Bug! Too	95.00
Command & Conquer	95.00
Dark Savior	95.00
Daytona USA CCE	100.00
Dragonforce	100.00
Exhumed	95.00
FIFA 97	60.00
Fighters Megamix	100.00
Hexen	100.00
Jewel Oracle	95.00
King of Fighters	90.00
Krazy Ivan	95.00
Madden 97	60.00
Mr Bones	95.00
NBA Jam Extreme	95.00
NBA Live 97	65.00
NHL Powerplay 97	90.00
Pandemonium	95.00
Scorcher	95.00
Sky Target	90.00
Sonic 3D	100.00
Story of Thor 2	95.00
Super Puzzle Fighter 2	70.00
Tomb Raider	95.00
Tunnel B1	95.00
Sega WW Soccer 98 jap	100.00
Virtua Cop 2	95.00
WWF In Your House	65.00

Neuheiten

Titel	Preis
Discworld 2	105.00
Darklight Conflict	100.00
Dragon Force	100.00
Elevator Action jap	110.00
Formula Karts	95.00
Independence Day	95.00
King of Spirits jap	100.00
Last Bronx jap	110.00
Marvel Super Heroes jap	110.00
Mass Destruction	95.00
Panzer Dragoon RPG	105.00
Resident Evil-DASH	100.00
Saturn Bombermann	95.00
Shining Of The Holy Ark	95.00
Sonic Jam	95.00
Swagman	100.00
Thunder Force IV Ltd. jap	130.00
Torico	95.00
wipEout 2097	100.00
Z	105.00

Sonderangebote

Titel	Preis
Andretti Racing	60.00
Blazing Dragons dt	70.00
Lemmings 3D	60.00
Panzer Dragoon 2 jap	50.00
NBA Action dt	60.00
NHL 97	60.00
Sonic 3D Blast us	70.00
Soviet Strike	60.00
Space Hulk us	50.00
Street Fighter Alpha	60.00
Road Crash	60.00
Valora Valley Golf	60.00
World Series Baseball 2	60.00

Zubehör

Titel	Preis
Backup Memory	105.00
Foto-CD	65.00
MPEG-Karte	325.00
Adapter für Importspiele	40.00
Sech-Spieler-Adapter	80.00
Joypad	40.00
Infrarot-Pad 2 Stück	120.00

SEGA PC

Titel	Preis
Bug! Too	60.00
Formula Karts	75.00
Sega Rally	85.00
Sonic & Knuckles Colection	65.00
Virtual Fighter	85.00
World Series Baseball 2	60.00
Worldwide Soccer	90.00
Panzer Dragon	85.00

PLAYSTATION

Titel	Preis
Playstation	295.00
Actua Soccer Gold Edition	100.00
adidas Power Soccer Team	105.00
Allied General	95.00
Baphomets Fluch	100.00
Broken Helix	105.00
Bubble Babble 2	100.00
City of Lost Children	95.00
Command & Conquer	100.00
Contra Legacy of War	75.00
Cool Boarders	100.00
Crash Bandicoot dt	115.00
Crash Bandicoot Hintbook	30.00
Darklight Conflict	95.00
Destruction Derby 2	105.00
Excalibur	105.00
Exhumed	95.00
FIFA Soccer 97	70.00
Final Fantasy Tactics	140.00
Formel 1	115.00
Independance Day	95.00
Int. Superstar Soccer Pro	100.00
Kings Field	90.00
Legacy of Kain	95.00
Legacy of Kain Hintbook	30.00
Lost Vikings 2	75.00
Machine Hunter	100.00
Madden NFL 97	70.00
Manic Karts	90.00
Mega Man X3	95.00
Micro Machines V3	105.00
Monster Truck	100.00
NBA In The Zone 2	75.00
NBA Live 97	70.00
Need for Speed 2	95.00
NHL 97	70.00
NHL Face Off 97	90.00
Overblood	95.00
Pandemonium	95.00
Player Manager	95.00
Porsche Challange	90.00
Rage Racer dt	105.00
Raven Project	70.00
Rebel Assault 2	100.00
Resident Evil	100.00
Resident Evil Hintbook	30.00
Sentient	100.00
Sim City 2000	95.00
Soul Blade	105.00
Soviet Strike	95.00
Speedster	95.00
Star Galdiator us	50.00
Star Gladiator Hintbook	30.00
Suikoden	105.00
Super Pang Collection	105.00
Syndicate Wars	100.00
Tenka	100.00
Tekken 2	115.00
Tekken 2 Hintbook	30.00
Tobal 1 jap/dt	40.00/95.00
Tomb Raider	95.00
Tomb Raider Hintbook	30.00
Toshinden 3 jap	100.00
Total NBA 97	90.00
Transport Tycoon	100.00
Trash It	105.00
Twisted Metal 2	95.00
Vandel Hearts kpl. dt	105.00
Victory Boxing	95.00
Warhammer	75.00
wipEout 2097	105.00
Wing Commander IV	95.00
Wrecking Crew	105.00
Alps-Pad	90.00
Laser Gun + Pointer	110.00
Farbiges Original-Pad	39.00
Game Buster	80.00
Konami Gun	65.00
Link Kabel	20.00
RGB-Kabel	20.00
Memory Card 360	80.00
Farbiges Original Memory Card	40.00

Neuheiten

Titel	Preis
Ace Combat II jap	130.00
Bleifuß 2	85.00
Dynasty Warriors us	130.00
Fatal Fury	90.00
Ghost in the Shell us	130.00
Hard Boiled	90.00
Hercules Adventure us	130.00
Hercules us	130.00
King of Fighters 96 jap	140.00
Nameco Museum 4	90.00
Mass Destruction	90.00
RayStorm	90.00
Ray Tracer	90.00
Rally Cross	90.00
Resident Evil Directors Cut	90.00
Street Fighter X+ jap	150.00
V-Rally	95.00
Xevious 3D	90.00

Sonderangebote

Titel	Preis
Actua Soccer	50.00
Air Combat	50.00
Alien Trilogy	50.00
Battle Arena Toshinden	50.00
Bust-A-Move 2	50.00
Destruction Derby	50.00
Fade To Black	50.00
FIFA 96	50.00
Int. Superstar Soccer Deluxe	75.00
Iron & Blood	50.00
PGA 96	50.00
Pro Pinball	50.00
Rayman	50.00
Ridge Racer	50.00
Ridge Racer Revolution	50.00
Road Rash	50.00
Tekken	50.00
wipEout	50.00
Worms	50.00

NINTENDO 64

Titel	Preis
Nintendo 64 dt	295.00
3D Control Pad	65.00
Antennenkabel	35.00
Adapter	40.00
Pad Verlängerung	25.00
Memory Card 1 MG	30.00
RGB-Kabel	40.00
Blast Corps	125.00
FIFA Soccer 97	95.00
Goemon	145.00
Int. Superstar Soccer 64	145.00
Lylat Wars	140.00
NBA Hang Time	140.00
Pilotwings 64	125.00
Shadows of The Empire	140.00
Super Mario 64	100.00
Super Mario 64 Spieleberater	30.00
Super Mario Kart	95.00
Turok Dinosaur Hunter	145.00
Wave Race	100.00
Wayne Gretzky's 3D Hockey	140.00

SUPER NINTENDO

Titel	Preis
Donkey Kong Country 3	135.00
FIFA Soccer 97	89.00
Lucky Luke	115.00
NBA Live 97	89.00
NHL Hockey 97	89.00
Sim City 2000	130.00
Street Fighter Alpha 2	130.00

SNES ROLLENSPIELE

Titel	Preis
Bahamut Lagoon jap	200.00
Breath Of Fire 2 dt	110.00
Civilization us	130.00
Chrono Trigger us	140.00
Chrono Trigger Hintbook	30.00
Dragons Quest VI jap	200.00
Lufia dt	115.00
New Horizons us	130.00
Terranigma	80.00

MEGA DRIVE

Titel	Preis
FIFA Soccer 97	80.00
Intern. S. Soccer Deluxe	85.00
Micro Machines Military	90.00
NBA Live 97	80.00
NHL 97	80.00

PC GAMES

Titel	Preis
Atomic Bomber Man	70.00
Dominion	85.00
Dungeon Keeper	85.00
PGA Tour Pro	75.00
Star Trek: Starfleet Academy	85.00
Shadow Warrior	85.00
Tomb Raider	70.00
WarCraft II exclusiv	105.00
Wet-Sexy	85.00
wipEout 2097	80.00
X-COM 3 Apocalypse	80.00
X-Wing US Fighter	85.00

**** Täglich Neuheiten ****

WarCraft II SAT/PSX ab 29.08. — 90.00

WARCRAFT II DARK SAGA

PREVIEW



Formel 1 97 PSX ab 26.09. — 105.00



Analog Pad — 65.00

SPIEL DES MONATS



Sein Name ist Armstrong, Steed Armstrong. Schwarm aller Frauen, Schrecken allen Gesindels. Steed gilt als letzte Hoffnung aller, die unter der eisernen Faust der Unterdrückung leiden. Dank seines gewaltigen Waffenarsenals hat er es in der Hand, die Welt aus dem Würgegriff des 3D-gerenderten Syndikats zu befreien.

Agent Armstrong PSX/PC — 90.00



Telefon 0711 · 222910-30/50

Theodor-Heuss-Straße 15 · 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

VERSAND
Mo – Fr: 10.00 - 18.00
Samstag: 10.00 - 14.00

GROßHANDEL nur für Händler!!
Telefon 0711 · 22 29 10 - 10
0711 · 22 29 10 - 20

Lieferbedingungen: + 3,- DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.



Einfach bestechend, solche Riesenobjekte und Lichteffekte, gelle? Was Ihr nicht sehen könnt, ist die Geschwindikeit, mit der sich hier alles bewegt.

Shadow Master basiert auf den Grafikvorlagen des preisgekrönten Künstlers Rodney Matthews, den keiner kennt

Per Zeitmaschine hat sich Rascal aus Versehen in den Wilden Westen gebeamt

Isser nich trendy der Kleine? Trägt das Cap sogar verkehrt herum...

Über 60 verschiedene Raumschifftypen wurden für Colony Wars erfunden und gerendert

gleich z. B. zu wipEouts Assembler-Anteil von 10%, da man sich hier viel mehr der starren Sony-Bibliotheken bedient hatte. Zu Beginn des Spiels klärt Euch ein Kriegsveteran erstmal über die Ursachen des interstellaren Kriegs auf. Die nicht lineare Struktur der 70 Missionen (aufgeteilt in 18 Akte) läßt verschiedene Lösungswege zu. Im Gegensatz zu EAs unausgereiftem *Darklight Conflict* bekommt Ihr hier insgesamt 20 Minuten gerenderte Filmsequenzen zu Gesicht und im Gegensatz zur *Wing Commander*-Serie ein Spiel vorgesetzt, das diese Bezeichnung auch verdient. Zeitgemäßerweise wurde viel mit Echtzeit-Light-Sourcing experimentiert, d.h. je nach Lichteinfall sind die Raumschiffe immer „korrekt" beleuchtet Das alles funktioniert zwar nicht im richtigen Hi-Res-Modus, wie bei Formel I '97 (640x480 Bildpunkte), sondern nur mit der Pseudo-Variante (512x240 Pixel), Colony Wars sieht aber dennoch spitzenmäßig aus!

INFO

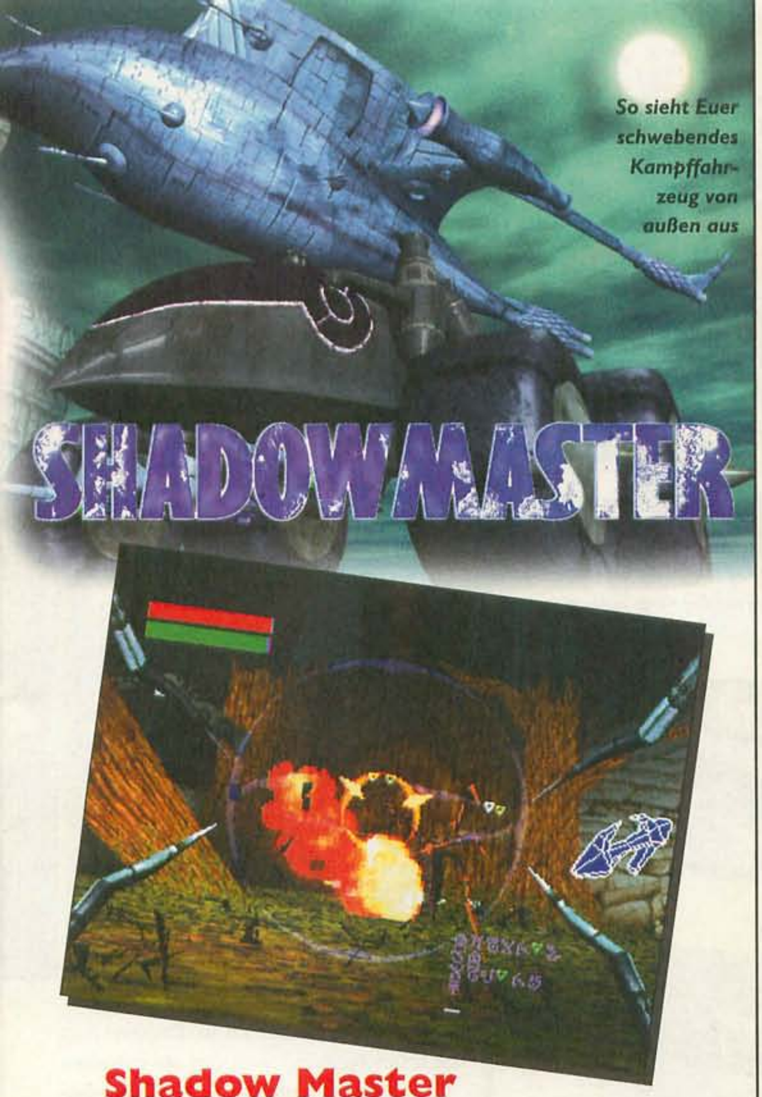
System: Playstation
Name: Colony Wars
Genre: 3D Weltraum-Shoot'em -Up
Hersteller: Psygnosis
Geplanter Erscheinungstermin:
Herbst 1997

Rascal

Hammerhead, vormals Travellers Tales, die bereits anno dunnemals Mickey Mania für Sony fabriziert haben, stehen nun in Lohn und Brot von Psygnosis. Und wieder lautet die Vorgabe, ein ultrafriedliches Knuddelgame zu produzieren. Als Sohn eines spleenigen Wissenschaftlers (so einen hab ich doch in Mickey Mania auch schon rumlaufen sehen) fummelt Ihr eines Tages im Labor Eures Daddys an dessen neuen Gerätschaften herum, und schwubsdiwubs befindet sich Rascal auf einer „phantastischen Reise durch die Zeit" (Zitat des Herstellers). Und wo kann die Reise schon anders hingehen, als ins Mittelalter, in den Wilden Westen und zu „anderen reizvollen Reisezielen" (wieder so'n Herstellerzitat). Als Wäffchen steht Eurem flippigen Helden eine Art Bubble Gun zur Verfügung, mit deren Hilfe Ihr dann die grafisch aufwendig gestalteten 21 Level erforschen sollt. Mickey Mania proztzte übrigens ebenfalls mit aufwendigen Hintergründen, der Spaß hielt sich jedoch in Grenzen. Warten wir's einfach ab, was dahintersteckt.

INFO

System: Playstation
Name: Rascal
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Psygnosis
Geplanter Erscheinungstermin:
Winter 1997



So sieht Euer schwebendes Kampffahrzeug von außen aus

Shadow Master

Das Besondere an diesem auf den ersten Blick wie ein 08/15-Action-Spiel aussehenden Titel ist seine 3D-Grafik-Engine. Da keine Bitmaps, sondern eine neuartige Polygon-Form verwendet wurde, entstehen kaum Verzerrungen, wenn Ihr Euch Wänden nähert. Der Effekt entspricht quasi dem des Anti Aliasing beim N64. Aber es zählt ja nicht nur die Technik allein. Der eigenwillige Grafikstil will Euch gleich zu Beginn bereits in die entsprechende Stimmung versetzen, damit Ihr Euch in diesem bizarren 3D-Universum auch so richtig einlebt. Ihr erhaltet fürderhin die Information, daß eine unidentifizierte Macht versucht, alle Lebewesen auf Eurem Planeten in seltsam mechanisierte Maschinenwesen zu verwandeln, um diese dann als Helfer zu mißbrauchen. Ihr steuert ein gepanzertes Kampffahrzeug und seht Eure Umwelt aus der Ego-Perspektive. Ein reichhaltiges Waffenarsenal sorgt für die nötige Unterhaltung im Cockpit. Als Feinde begegnen Euch unter anderem so merkwürdige Gestalten, wie Techno-Spinnen, fliegende Rochen oder Metallblumen. Die Licht- und Spezialeffekte machen einen sehr soliden Eindruck. Ob die Gegner sich wirklich so besonders intelligent verhalten, wie uns versprochen wurde, muß sich erst noch zeigen. *ds*

Shadow Master spielt irgendwann in der Zukunft. 15 Missionen in 7 verschiedenen Welten müssen geschafft werden, um den Endboß zu Gesicht zu bekommen.

INFO

System: Playstation
Name: Shadow Master
Genre: 3D-Shoot´em Up
Hersteller: Psygnosis
Geplanter Erscheinungstermin:
Herbst 1997

SEGA Special



Hier seht Ihr die ersten Bilder von Sega's neustem Saturn- Rennspiel: Touring Car Championship

Optisch wird bis zur entgültigen Fassung noch einiges verbessert

Auch auf ein schickes Light-Sourcing muß der Saturn-Rennspiel-Fan nicht verzichten

Saturn – Alive & Kicking! Wir zeigen Euch die neuesten Bilder von Sega's E3-Highlights, die alle noch in diesem Jahr als angepaßte PAL-Version erscheinen.

Während sich Sony auf eine riesige Flut an mehr oder weniger erfolgversprechenden PlayStation-Titeln konzentriert, verläßt sich Sega auf die Qualität und Originalität einzelner Exklusivprodukte, die spielerisch einiges mehr zu bieten haben sollen, als manch anderer Konkurrenztitel.

Sega Touring Car Championship

Wer schon immer mal hinter dem Steuer von PS-strotzenden Touring-Karossen sitzen wollte, darf sich auf Sega's neueste Rennspiel-Sensation freuen: Ob »AMG Mercedes«, »Opel Calibra V6«, »Alfa Romeo 155 V6« oder »Toyato Supra«, vier Spezialwagen dieser edlen Rennklasse stehen bei **Touring Car Championship** zur freien Auswahl. Anschließend braust Ihr optional mitten durch eine detaillierte Großstadtkulisse, über Gebirgspässe hinweg oder einen langgezogenen Rundkurs entlang. Aus der Cockpitsicht oder wahlweise zwei Außenperspektiven seht Ihr die Polygon-Landschaft auf Euch zukommen. Das Ziel besteht darin, jeden Streckenabschnitt in einer Bestzeit zu absolvieren, und natürlich solltet Ihr auch versuchen, als erster über die Ziellinie zu preschen. Neben schikanenreichen Steilkurven und einem hartnäckigen Computerkonkurrenten macht vor allem das saftige Zeitlimit zu schaffen. Spielerisch läßt sich Touring Car am besten als ein Mix aus Sega Rally und Daytona beschreiben, der seinen Vorgängern locker das Wasser reichen kann. Ein ausführliches Preview folgt in einer der nächsten VG-Ausgaben.

Quake-Saturn

Fast jeder kennt ihn mittlerweile, den berühmt berüchtigten »id«-Nachfolger, der in seiner knallharten Urversion (hierzulande nur kurzzeitig) für zünftige Söldnerstimmung sorgte. Die grundlegende Spielidee mag für viele sicherlich moralisch verwerflich sein und ist auch ehrlich gesagt keinesfalls für Kinderhände geeignet. Andererseits erlebt das 3D-Shooter-Genre einen gigantischen Aufwärtsboom, der weder auf PC noch auf Konsole seinen siedenden Höhepunkt erreicht hat. Das nicht unbekannte Entwicklerhaus »Lobotomy«, bekanntgeworden durch **Exhumed**, hat neben **Duke Dukem** (siehe letzte Ausgabe) auch den ehrenwerten Konvertierungsauftrag für **Quake-Saturn** bekommen. In der Saturn-Ausgabe des 3D-Knallers werden zusätzliche Level, neue Waffen und Gegner enthalten sein, die mit allen neckischen Features und explosiven Nettigkeiten des Vorgängers ausgestattet sind. Mehr noch: Die für Saturn-Verhältnisse revolutionären **Exhumed**-Lichteffekte hat Lobotomy sozusagen »freihaus« in die Quake-Engine integriert. Lediglich die komplette Gegnerpalette wurde (in der vorliegenden Alpha-Version) auf 2D-konforme Sprites zurückgetrimmt, was sicherlich nicht mehr dem technischen Fortschritt des Originals entsprechen würde. Was Euch ansonsten in Quake-Saturn alles erwartet, ist schnell erklärt: Ihr übernehmt die Rolle eines Spezialsöldners, der sich durch zahlreiche 3D-Gänge mysteriöser Gemäuer hindurchkämpfen muß. Zu Beginn ist Euer Held mit einer spärlichen Handfeuerwaffe und begrenzter Munition ausgestattet. In gut versteckten Geheimgängen findet Ihr dann durchschlagendere Schießprügel wie Maschinengewehre oder Raketenwerfer. Aber auch unkonventionellere Engelmacher wie Nailguns oder Laserwumme bereichern Euer Waffenarsenal. Als Feinde lauern Euch teuflisch anmutende Monsterfratzen auf und versuchen mit brutaler Waffengewalt, etwas von Eurer kostbaren Lebensenergie abzuzwacken. In dunklen Winkeln findet Ihr zahlreiche Extra-Items und Schätze, die Eurer Gesundheit zugutekommen. Für verschlossene Türen gilt es, den entsprechenden Schlüssel zu finden. Mehr zu Quake gibt's in einer der nächsten Ausgaben zu lesen.



Die Quake-Gegner setzen sich aus konventionellen Bitmap-Sprites zusammen

Sonic-Fans freuen sich auf ein außergewöhnliches Rennspiel-Vergnügen

Sonic R: Alle Teilnehmer warten gespannt auf den Startschuß

Sonic R

Mit seinem dritten Saturn-Auftritt meldet sich der berühmte Igel-Star mit einem weiteren Comeback-Versuch zurück und mit ihm seine besten Freunde, die sich im paradiesischen Sonic-Island auf abenteuerlichen Rennparcours ein heißes Kopf- an Kopfgerangel liefern. Ihr wählt zuerst einen von sechs Sonic-Lieblingscharakteren aus. Über den Sieg entscheiden aber nicht nur Geschwindigkeit, Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen – Euren Konkurrenten ist fast jedes Mittel recht, um Euch aus der Bahn zu werfen. Im Grand Prix tretet Ihr gegen die Fahrkünste dreier Gegenspieler an. Wer sich noch etwas unsicher fühlt, läuft sich im Practice-Modus zuvor etwas warm oder geht auf Rekordzeitenjagd. Das Renngeschehen wird aus einer fließenden 3D-Perspektive gezeigt. Während der Marathon-Hatz erscheinen verschiedene Gegenstände, die durch schlichtes Überlaufen oder eine beherzte Sprungrolle einverleibt werden. Einige Extras helfen Euch, andere wiederum wirken sich negativ auf das Verhalten Eures Charakters aus. Falls Ihr vier Mitspieler zur Hand habt, dürft Ihr sogar im Multiplayer-Modus gleichzeitig gegeneinander antreten. Loopings, Sprungschanzen, magnetische Zonen und andere Sonic-typische Sperenzchen, haben die Entwickler geschickt integriert. Nur mit überlegener Dribbel-Kurventechnik schiebt Ihr Euch auf den ersten Platz. Die Geschwindigkeit ist hoch, die Grafik niedlich, und die fehlerfreie Polygon-Optik motiviert ungemein. Alles in allem dürfen sich Saturn-Fans auf ein außergewöhnliches Rennspiel-Abenteuer freuen.

In Panzer Dragoon Saga werden alle Gegner nach bester Rollenspiel-Manier ins Fadenkreuz genommen

Panzer Dragoon Saga

Bizarre Monsterkreaturen, schwarze Magie und finstere Mächte erwarten den Spieler in Segas neuster Drachenepisode. Auch in **Panzer Dragoon Saga** nehmt Ihr den Heldenplatz von »Kaeru Furyuge« ein und düst auf dem gepanzerten Flugdrachen durch feindverseuchte Wüstenszenarien. Mit den L- und R-Tasten dürft Ihr Euch beliebig um die eigene Achse drehen, um das Geschehen aus einer anderen Perspektive zu betrachten. Am Ende jedes Levels versperrt ein mächtiges Feindschiff den Weg zum nächsten Abschnitt. Bewaffnet mit ausbaufähiger Superkanone und aufschaltbarem Fadenkreuz nehmt Ihr die überraschend angreifenden Gegnerschergen unter Beschuß. Allerdings hat sich hier Grundlegendes verändert. Bei Kämpfen bestimmt Ihr zuvor per Menü die Angriffstaktik, wie es bei vergleichbaren Rollenspielen im Final Fantasy-Stil geschieht. Was sich sonst noch alles in der dritten Wüstenbastion abspielt, bleibt vorerst noch ein Geheimnis der Entwickler. ws

Das von den ersten beiden Teilen bekannte Wüsten-Szenarie dient als Kulisse der Monster-Kämpfe



Hasbro Special

TAKARA hat sich wegen zu geringer Verkaufsaussichten gescheut, selbst ein Transformer-Spiel zu entwickeln

Mit Brettspielen, wie Risiko und Monopoly, hat sich Hasbro längst einen Namen in Europas Wohnzimmern und Eßecken gemacht. Seit '95 versucht deren interaktiver Ableger nun auch im elektronischen Spielebereich Fuß zu fassen:





Monströse Explosionen und viel Gefunkel gehören bei Action-Spielen von diesem Kaliber zur Grundausstattung

Links im Bild seht Ihr eine der auf Seite 21 beschriebenen Rettungsmissionen

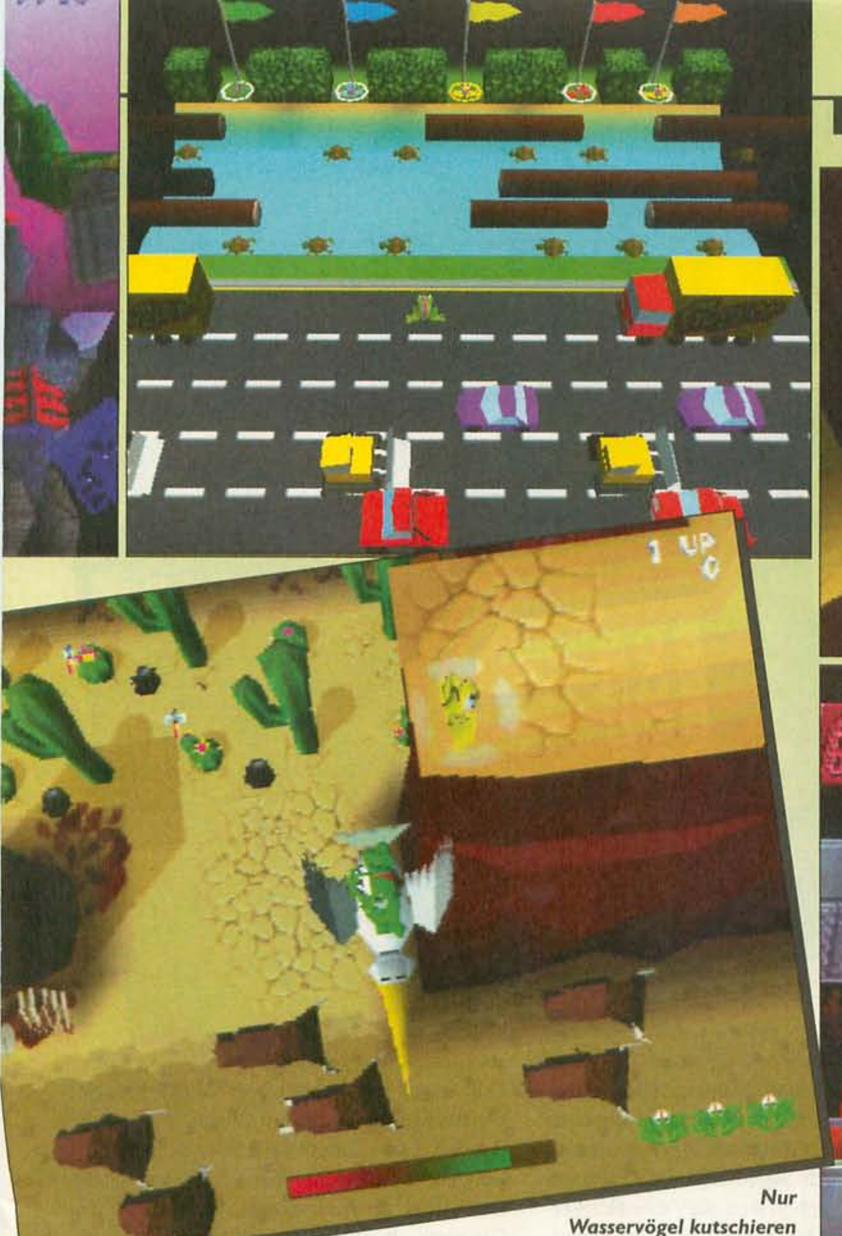
Diese Viecher greifen Euch erst an, wenn Ihr auf sie schießt. Also besser in Ruhe lassen!

Alle Kämpfer können sich jederzeit in ein Tier verwandeln

Aufgrund fehlender eigener Ressourcen, sprich fähigen Entwicklern, hat **Hasbro Interactive** die bislang unabhängige Cambridger Entwicklungsfirma **Millennium Interactive**, die unter anderem Spiele wie James Pond oder Defcon 5 auf dem Gewissen hat, mit der Durchführung von zwei Projekten beauftragt. Da **Sony Computer Entertainment** letzten Monat jedoch **Millennium** geschuckt hat, dürfte sich die Kooperation mit **Hasbro** aber wohl bald erledigt haben... **Frogger** und **Beast Wars Transformers** werden aber auf alle Fälle noch für **Hasbro** zu Ende programmiert und vor Weihnachten bei uns erscheinen. Dafür, daß alles nach Plan läuft, garantiert allen voran Tom Düsenberg, der heute Präsident von **Hasbro** ist und Anfang der Achtziger Jahre bei **Parker** (gehört seit 1991 zum Hasbro-Konzern, Anm. d. Red.) an der C64- und Atari VCS-Version von Frogger mitgearbeitet hat. Mit der 32-Bit-Neuauflage geht für ihn gleichzeitig auch ein lange gehegter persönlicher Wunsch in Erfüllung. Um den beiden **Millennium**-Titeln annähernd gerecht zu werden, widmen wir uns diese Ausgabe nur Frogger und Beast Wars. Die In-House Titel Monopoly, Risiko und Flottenmanöver (alle für Playstation) stellen wir Euch dann in einer der nächsten Ausgaben ausführlich vor.

Beast Wars Transformers

Was für den hiesigen Markt auf den ersten Blick eher wenig aufregend erscheint, da die TV-Serie mit **Takaras** morphigen Endzeithelden in der Hauptrolle erst im Januar bei uns an den Start geht, wird in Amerika bereits sehnsüchtig erwartet: das Videospiel rund um eben jene Monster-Mutanten. Alten Spielehasis ist natürlich das ursprüngliche Transformers noch ein Begriff, dessen Erbe diese Biester quasi als eine Art Hi-Tech-Nachfahren der legendären Originale angetreten haben. Wieder stehen sich zwei wild gewordene Monstervölker gegenüber, die sich gegenseitig die Vorherrschaft im Universum streitig machen. Im Gegensatz zu anderen Gut-gegen-Böse-Spielen besteht hier jedoch die Möglichkeit, auf beiden Seiten zu kämpfen. Gleich nach dem Einschalten müßt Ihr Euch entweder für die primitiven Predators (stammen von Reptilien ab) oder die gutartigen Maximals (haben schließlich Säugetiere als Vorfahren) entscheiden. Dank eingebauter Cyber-Chips verwandeln sich die tierischen Wesen beider Seiten per Knopfdruck jederzeit in einen hochentwickelten Roboter. Abhängig von der Anzahl der aufgelesenen Goodies dürft Ihr als Roboter auch gehörig rumballern. Als Tier selbstverständlich nicht.



Nur Wasservögel kutschieren Euch durch die Lüfte. Alle anderen beißen zu



Auf dem Bild links seht Ihr den Klassiker. Nun heißt die Stage „Retro Level 1"



Zu viert ist Frogger definitiv 'ne Stimmungskanone

Da in jeder Stage andere Aufgaben zu meistern sind, muß immer wieder taktisch überlegt werden, mit welcher Figur man ein Level am besten betritt und vor allem, welche tierischen Fähigkeiten einem dann dabei helfen, die andere Seite am besten niederzumetzeln. Verliert Ihr ein Teammitglied, könnt Ihr pokern. Entweder, Ihr begebt Euch daraufhin mit einem neuen Kämpfer in eine Art Bonus Stage (siehe auch Bild auf Seite 21), besiegt den dortigen Boß und befreit Euren gefallenen Kameraden, oder Ihr schreibt ihn von vornherein ab. Die Gefahr bei einem solchen Befreiungsversuch ist natürlich die, den zweiten Mann auch noch zu verlieren. Für jede Mission stehen 10 Transformer-Figuren zur Auswahl. Das Spiel umfaßt 32 Missionen plus Rettungsmissionen.

INFO

System: Playstation
Name: Beast Wars Transformers
Genre: 3-D-Actionspiel
Hersteller: Millennium
Geplanter Erscheinungstermin:
Dezember 1997

Frogger

Quaak, quaak, da bin ich wieder, nur viel bunter, schöner und für bis zu vier Spieler. Gelungener hätte vermutlich Konami (besitzen immer noch die Rechte am Automaten) ein Comeback selbst nicht planen können. Als vor gut eineinhalb Jahren die Planungsphase I begann, war noch vorgesehen, ein zeitgemäßes 3D-Hüpfspiel (im wahrsten Sinne des Wortes) mit viel Bewegungsfreiheit und einem Frosch in der Hauptrolle zu entwerfen, lediglich angelehnt an die ursprüngliche Spielidee. Nur wie die Programmierer das Skript auch drehen und wenden wollten, es kam nichts wirklich Brauchbares dabei heraus. Dann besannen sich die Cambridger doch wieder der guten, alten Videospielwerte und überlegten sich, warum vor 15 Jahren über vier Millionen Menschen eine legale Kopie des Spiels gekauft hatten und was den Reiz von Frogger ausgemacht hat. Herausgekommen ist dabei ein Spiel, das sich in den Retro-Leveln außer bei der Grafik in nichts vom Original unterscheidet und in allen anderen der insgesamt 50 Level strikt an den alten Schwierigkeitsgrad und das geniale Spielprinzip des schnellen Ausweichens und Springens hält. Nach wie vor müßt Ihr unter Zeitdruck in jeder Stage fünf Baby-Fröschlis aufspüren, damit es weitergeht, und nach wie vor können Vögel (aber nur die vegetarisch angehauchten) als Flugzeuge mißbraucht werden. Besonders viel Spaß machen die Multi-Payer-Modi, vor allem zu viert gegeneinander. Obschon es kein Problem wäre, die Platinen-Version von Konami auf der PS zu emulieren und das Original irgendwo auf der CD à la Pitfall mit unterzubringen, sieht es momentan eher danach aus, als ob die Sache an lizenzrechtlichen Fragen scheitern wird. Unser Multitap freut sich jedenfalls schon tierisch... *ds*

INFO

System: Playstation
Name: Frogger
Genre: Geschicklichkeit/Jump'n Run
Hersteller: Millennium
Geplanter Erscheinungstermin:
November 1997

Multi Race CHAMPIONSHIP

Das lange Warten hat ein Ende, im September kommt endlich ein erstklassiges Rennspiel fürs Nintendo 64.



Runden- und Streckenrekorde, Pokale und Wetter im Überblick



Rob dominiert die Bestenliste der Gebirgsstrecke





Dieser silberne Flitzer eignet sich vor allem bei Off-Road-Fahrten

Zu jeder neuen Konsole gehört eigentlich ein gutes Rennspiel, Namcos **Ridge Racer** hat sicher nicht unerheblich zum Erfolg der PlayStation beigetragen, und auch Sega hatte mit **Daytona USA** für Saturn schon früh die Wohnzimmer-Piloten weltweit begeistert. Auf eine Veröffentlichung des blamablen **Cruis'n USA**, das Midway für Nintendo entwickelte, verzichtete man klugerweise in Europa, und **Mario Kart 64** gehört nicht zu den realistischen Vertretern dieses Genres. Während der E3 wurden immerhin mehrere vielversprechende Kandidaten vorgestellt, von denen Oceans **Multi Racing Championship** den besten Eindruck hinterließ. Jetzt liegt uns das japanische Modul vor und hat uns zwei Tage lang vollauf beschäftigt. Zwei Features haben uns besonders beeindruckt, die Fahrzeugabstimmung und der Ghostcar. Jeder der zehn Flitzer (acht regulär plus zwei Bonusrenner) läßt sich absolut genau den jeweiligen Bedingungen anpassen. Vor allem die Einstellung der Reifen, Aerodynamik und Getriebeübersetzung beeinflußt das Fahrverhalten, wobei sich auch die klein- sten Veränderungen auswirken.

Wir waren lange damit beschäftigt, verschiedenste Abstimmungen zu testen, um so wieder ein paar Zehntelsekunden schneller zu werden. Vor allem der Time Trial gewinnt dadurch viel an Attraktivität, wozu auch der Ghostcar beiträgt. Rekordfahrten werden vom Programm gespeichert und beim nächsten Versuch als halbtransparenter Konkurrent eingeblendet, so daß ständig der Vergleich zur Bestleistung gegeben ist, was für einen enormen Motivationsschub sorgt. Allerdings reicht der Speicher nur für einen Ghostcar bei drei Strecken und zahllosen Spielvarianten. Zusammen mit dem Modul holt Ihr Euch am besten gleich eine Memory Card, denn diese sichert neben den Bestleistungen auch den aktuellen Ghostcar, während die integrierte Batterie nur Rekorde speichert. Die sensible Analog-Steuerung garantiert exakte Kontrolle über Euer Fahrzeug, und so lassen sich die Rennkarossen haargenau steuern. Für die europäische Version will man den Schwierigkeitsgrad noch etwas erhöhen, um langfristigen Spielspaß zu gewährleisten. Alles weitere erfahrt Ihr im Test des deutschen Moduls in der nächsten VG. *rz*



Vor Eurer Nase kurvt der Ghostcar, an Checkpoints wird Euer Rückstand angezeigt

INFO

System: Nintendo 64
Name: Multi Race Championship
Genre: Rennspiel
Hersteller: Genki
Geplanter Erscheinungstermin:
Sep./Okt. 1997

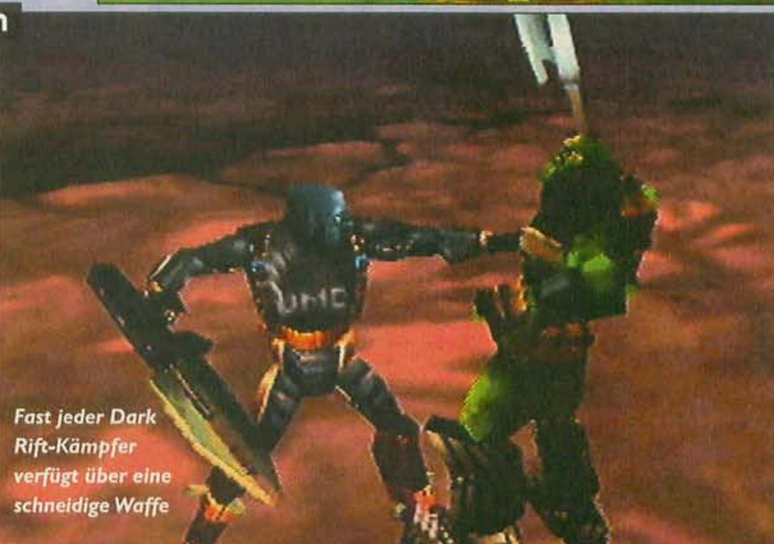
Dark Rift

Gore hat einige gemeine Specials auf Lager

Prügeln bis der Analogstick glüht: Auf fernen Planeten-Schauplätzen treffen sich acht extravagante Polygon-Gladiatoren, um dort einen Kampf auf Leben und Tod auszufechten.

Motion Designer/Choreographer: JOHN PAIK instructing Motion Actor: SANDY CHRISTIANSEN on a grab move for sentient droid, 'EVE'. Image Courtesy of KRONOS DIGITAL ENTERTAINMENT

Die flüssigen Animationen der Polygon-Kämpfer wurden mit einem aufwendigen Motion Capturing-Verfahren erstellt



Fast jeder Dark Rift-Kämpfer verfügt über eine schneidige Waffe



Monster-Knilch „Morphix" versucht seine Kontrahenten mit Laserwellen umzuhauen

Wunderschöne F/X-Specials machen von der Optik einiges her

Vic Tokai hat sich frühzeitig nach einer fixen Entwickler-Truppe umgesehen, um ihren dreidimensionalen Beat'em-Up-Trumpf vor allen anderen N64-Produkten auszuspielen. **Dark Rift** bietet Euch acht individuelle Charaktere zur Auswahl: »Aaron Maverick« ist ein stämmiger Soldaten-Söldner, der sich mit einer dicken Puls Laserkanone wehrt und mit knüppelharten Karate-Fußkicks seine Gegner malträtiert; »Morphix« hingegen hat außer kraftvollen Pranken, die sich in spitzige Messerdolche morphen lassen, keine durchschlagenden Special-Moves auf Lager; »Ms. Demonica Gkroux« ist eine geheimnisvolle Alien-Queen, sie weiß vortrefflich mit ihren Scherenkrallen umzugehen, was sich durch tiefschürfende Wunden beim Gegner bemerkbar macht; »Eve« dagegen ist keine gewöhnliche Frau, sondern eine genetische Kreuzung aus Maschine und Mensch, sie setzt überwiegend ihre scharfe Schwertklinge als Hauptwaffe ein; »Niiki« - eine blutjunge Sexy-Puppe schwingt bevorzugt zwei messerscharfe Ringe durch die Lüfte; »Gore« - verkörpert eine bärenstarke Felsen-Kreatur, deren Urprung aus dem intergalaktischen Hochland von Dorlon stammt. Dementsprechend steinhart gestaltet sich auch sein Kampfstil; das muskelbepackte Mannweib »Scarlet« hat die weite Reise aus Hyperion auf sich genommen, um ihren blankpolierten Säbel stolz der gut gemischten Kontrahenten-Schar zu präsentieren; der letzte im Bunde ist Samurai-Ritter »Zenmuron«, der schon allein wegen seiner atemberaubende Schlag-Geschwindigkeit jeden Widersacher in Angst und Schrecken versetzt. Im Vertrauen gesagt, gibt es noch zwei weitere Kämpfer-Persönlicheiten, die wir aus Motivationsgründen hier noch nicht preisgeben. Neben den Standardschlägen hat jeder Martial-Arts-Spezialist fünf bis maximal zehn Special-Moves in seinem Schlagrepertoire. Es gibt drei verschiedene Spieloptionen: Wählt Ihr den »2 Player-Mode«, dürft Ihr Eure Joypad-Geschicklichkeit mit einem Kumpel messen. Im »Tournament«-Modus durchspielt Ihr einen nach dem Zufallsprinzip aufgestellten Turnierplan, dabei gilt es, alle Gegner ohne Erbarmen zu besiegen, um letztendlich in den Genuß der Siegerehrung zu kommen. Zu guter Letzt gibt es noch den »Practice«-Mode, bei dem Ihr jeden einzelnen Move nach Herzenslust üben dürft. Und was wäre ein Beat'em-Up ohne stilvolle Hintergründe? Hier waren die Designer allerdings etwas auf der faulen Haut gelegen. Bis auf ein paar wenige Ausnahmen wirken die Bitmap-Kulissen trist und einfallslos. Zwar wechseln die Schauplätze von Runde zu Runde, dennoch bleibt die Detailfülle im großen und ganzen unverändert und erreicht nicht die Faszination einer plastischen Soul Blade-Umgebung. Trotzdem dürfen N64-Kampfexperten einen Blick auf Dark Rift riskieren. *ws*

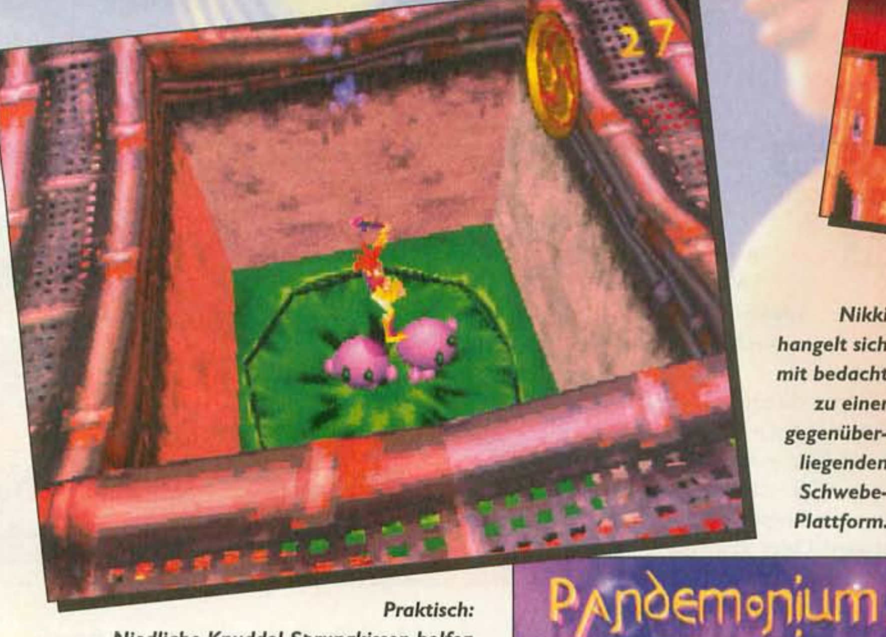
INFO

System: Nintendo 64
Name: Dark Rift
Genre: 3D-Beat'em-Up
Hersteller: Vik Tokai/Kronos Ent.
Geplanter PAL-Erscheinungstermin:
November 1997

Pandemonium 2

Das amerikanische Softwarehaus Crystal Dynamics meldet sich neben Gex 2 mit einem stark verbesserten Pandemonium 2 für Sonys PlayStation zurück.

Nikki und Fargus haben ihre Sprung-Fähigkeiten erheblich verbessert



Praktisch: Niedliche Knuddel-Sprungkissen helfen dabei, tiefliegende Abgründe zu überwinden.

Nikki hangelt sich mit bedacht zu einer gegenüberliegenden Schwebe-Plattform.

In unserer frühen Alpha-Version waren erst drei frei zusammengestellte Demo-Level spielbar.

Zauberhafte Märchenromantik, bizarre Fantasy-Welten und schweißtreibende Kletterduelle, all das und noch vieles mehr erwartet Euch im Nachfolger des preisgekrönten 3D-Jump'n-Runs. Fast zur gleichen Zeit buhlt wieder das Crystal Dynamic-Produkt mit dem **Crash Bandicoot 2**-Konkurrenten um die Gunst des Käufers. Seit dem famosen ersten Pandemonium!-Teil ist gerade mal ein knappes Jahr ins Land gezogen, und schon bahnt sich der zweite Hitanwärter seinen Weg an die heimische Hüpf-Front. In der surrealen Pandemonium-Welt warten wieder jede Menge Feindgetier und harte Rätselkost auf das ungleiche Heldenpaar. Die beiden Hauptprotagonisten »Nikki« und »Fargus« sind von der Vielfalt ihrer akrobatischen Fähigkeiten um einiges flexibler geworden, als der erste Grafikanschein es vermuten läßt. Neuerdings steht den beiden ein treuherziger »Sidekicks«-Diener zur Seite, der sich mit Vorliebe auf die bösen Angreifer stürzt. Diese zusätzliche Hilfe ist auch bitter nötig, denn eine ganze Monsterbande, die von dem finsteren Herrscher der Hölle gesandt wurde, hat sich abermals gegen das Befreier-Duo verschworen. In den verschiedenen Gebieten des Fantasy-Landes findet Ihr zahlreiche Power-Ups, die Euch mit magischen Extras versorgen. Oft verbergen sich im Abgrund, hinter Objekten oder auf geheimen Pfaden ganze Trauben von den begehrten Talern, die Euch Zugang zu Bonus-Leveln gewähren. Nebenbei gilt es, so viele Geldstückchen wie möglich einzusammeln, was nach jeder geschafften Runde einen Special-Bonus auf Euer Punktekonto addiert. Auf einer Level-Karte wird jede einzelne Station angezeigt, die mit einem anderen Landschaftsszenario aufwartet. Mit Herzen frischt Ihr Euren Energievorrat auf, deren Anzahl nach jeder Kollision mit einem der vielen verrückten Gegner oder anderen gefährlichen Hindernissen abnimmt. Um dies zu vermeiden hüpft man am besten über alles hinweg oder springt nach altgewohnter Mario-Manier auf hartnäckige Feinde drauf. Technisch entpuppte sich schon unsere sehr frühe Version als ein kleines Wunderwerk des programmiertechnischen Fortschritts. Noch feinere Texturen, stimmungsvollere Gouraud-Schattierungen und komplexere Polygon-Archtikturen lassen uns jetzt auf ein fulminantes Sequel hoffen. ws



Durch die verbesserte Grafik-Engine sieht Pandemonium 2 um einiges schöner aus

INFO

System:	PlayStation
Name	Pandemonium 2
Genre:	3D-Jump'n-Run
Hersteller:	Crystal Dynamics

Geplanter Erscheinungstermin:
Oktober 1997

Total DRIVIN'



Kurz vor Toreschluß dieser Ausgabe erhielten wir von Ocean eine Preview-Version des äußerst vielseitigen Rennspektakels Total Drivin', die wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen.

Was für eine Traumstrecke, oder? Mit dem Buggy-Spaßmobil geht's quer durch die Osterinsel



Im Porsche GT2 geben wir einem Lotus Esprit im Tunnel ordentlich Zunder

In Moskau mit dem Ferrari F355 GTS kurz vor einer zeitraubenden Karambolage

Ihr wollt mit einem hochgezüchteten Sportwagen à la **Rage Racer** durch mondäne Weltstädte rasen? Mit einem widerstandsfähigen Rallye-Flitzer à la **Sega Rally** querfeldein brettern? Oder aber mit einem witzigen Buggy-Gefährt Eure Runden auf malerischen Inselrouten drehen? Das sind ja gleich drei Wünsche auf einmal, das geht nun wirklich nicht. Doch! Ocean macht's in **Total Drivin'** möglich: Als Fahrer eines potenten Rennstalls müßt Ihr Euch mit allen möglichen fahrbaren Untersätzen auf diversen exotischen Tracks behaupten. Dabei wurden mal nicht die üblichen Rennspielklischees bemüht, denn das italienische Team gibt auf den Stadtkursen (Moskau und Hong Kong, mit tollen Tunnels und Abzweigungen) der Konkurrenz mit einem waschechten Porsche GT2 (ein 911-Ableger) und eben nicht mit einem Ferrari Zunder. Letzterer (für die Technik-Freaks: ein F355 GTS) steht z.B. in der Garage des Teams aus Jamaika. Obwohl die Jungs von Ocean keine offizielle Lizenz haben, ähneln viele der Schlitten real existierenden Auto-Träumen aus dem Hause Porsche, Ferrari oder Chrysler (Dodge Viper: übrigens mit einem von Lamborghini veredelten Motor). Jeder der sechs Kurse wartet mit speziellen Eigenheiten und Grafik-Features auf. So umkurvt Ihr mit Eurem Buggy in Ägypten und auf den Osterinseln dunkle Lavaschluchten und staubige Küstenabschnitte, bei denen Ihr aufgrund des aufgewirbelten Sandes die flirrende Hitze beinahe richtig spürt. Wenn Ihr dann an einem der Traumstrände eine enge Kurve nicht mehr richtig kratzt (es gibt je einen Brems- und Handbremsbutton sowie weitere zwei zum scharf Einlenken), schießt Euer Gefährt ins kühle Naß, und Ihr schaut entprechend bedrippelt drein, denn das bedeutet das sofortige Aus für Euch. Auf den Rallye-Strecken (Schottland und Schweiz) wartet neben dem halsbrecherischen Kursverlauf mit Berg- und Talfahrten oder die Route querenden Flüssen noch eine ganz andere Gefahr auf Euch: Hinter der nächsten Bergkuppe oder Kurve kann es zu einer Massenkarambolage zwischen Euren Gegnern gekommen sein, in die Ihr dann ohne Vorwarnung kracht und dementprechend unfreiwillig einige Pirouetten dreht oder gar einen Überschlag fabriziert. Dann heißt's schnellstens Rückwärtsgang einlegen und weg, bevor der nächste Pulk kommt. Werdet Ihr Erster auf einem Kurs, dürft Ihr Eure Stoßdämpfer und Reifen auf einer zweiten Strecke ähnlicher Bauart testen, die aber in unserer Preview-Version gleich abstürzte, d.h. die Streckenzahl beträgt Minimum zwölf. An Perspektiven stehen Euch in Oceans Raserei rennspieltypisch die Cockpit- und eine Ansicht von hinten à la **Ridge Racer** zur Verfügung. Außerdem dürft Ihr jederzeit per Knopfdruck Eure PS-Monster von vorne betrachten, um eventuelle Verfolger zu erspähen. Insgesamt macht **Total**

Der Bolide vor Euch ist ins Schleudern gekommen: Jetzt heißt's blitzschnell handeln!



In Schottland kreuzen sogar Bäche die Fahrbahn und bremsen Euch ab

Mist! Die Kurve haben wir nicht mehr gekratzt, jetzt geht's ab in die Fluten!

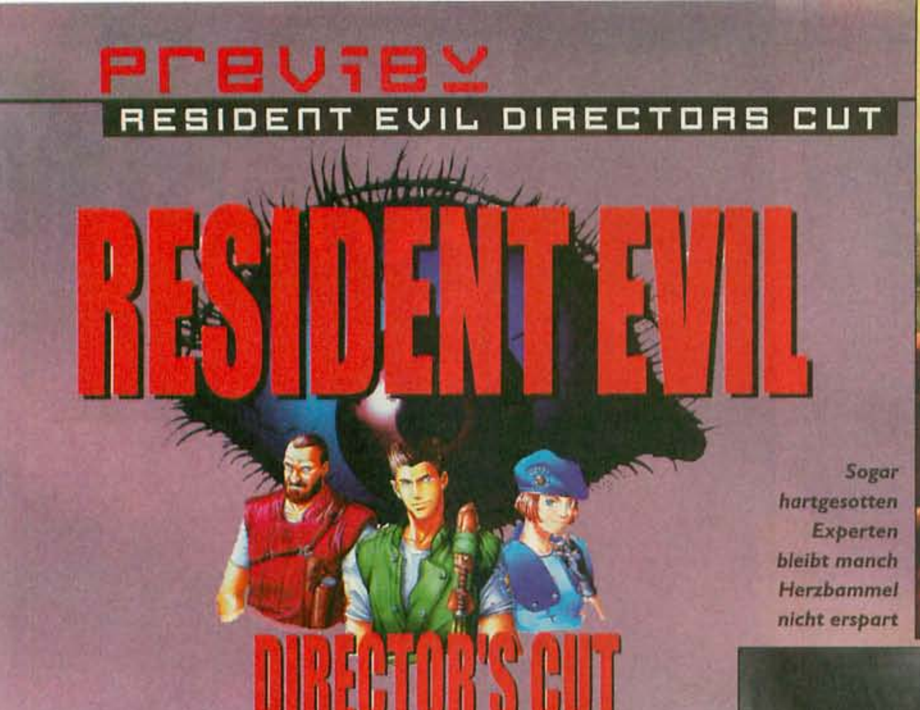
In der Frontansicht checkt Ihr eventuelle Verfolger im pyramidoiden Ägypten-Kurs

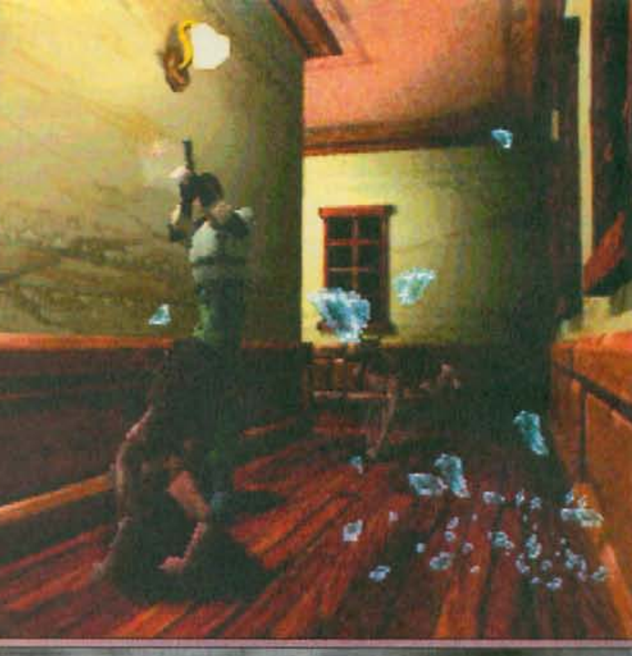
Drivin' schon jetzt sowohl grafisch (herrliche Landschaften, kaum Polygonfehler und Pop-Ups, kein Nebel) als auch vom Gameplay her gesehen (Ihr habt jederzeit ein gutes Gefühl für die Boliden) einen sehr guten Eindruck. Lediglich die Geschwindigkeit könnte noch einen Tick rasanter sein. Dank seines Abwechslungsreichtums mit der Kombination von Asphalt-Racer, Rallye-Spektakel und abgedrehtem Fun-Rennspiel (Buggies) ist's ein echter Geheimtip für die Bleifuß-Fetischisten unter Euch. Zumal wir schon noch zwei weitere Fahrzeugtypen (Geheimkurse?) erspähen konnten. Seid gespannt auf den Test. rk

INFO

System:	PlayStation
Name:	Total Drivin'
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ocean/Laguna
Geplanter Erscheinungstermin:	

Oktober 1997





Sogar hartgesotten Experten bleibt manch Herzbammel nicht erspart

Mehr als ein Jahr nach Resident Evil, schiebt Capcom eine modifizierte Version des Hit-Titels nach. Wir zeigen, was das Face-Lifting bewirkt hat.



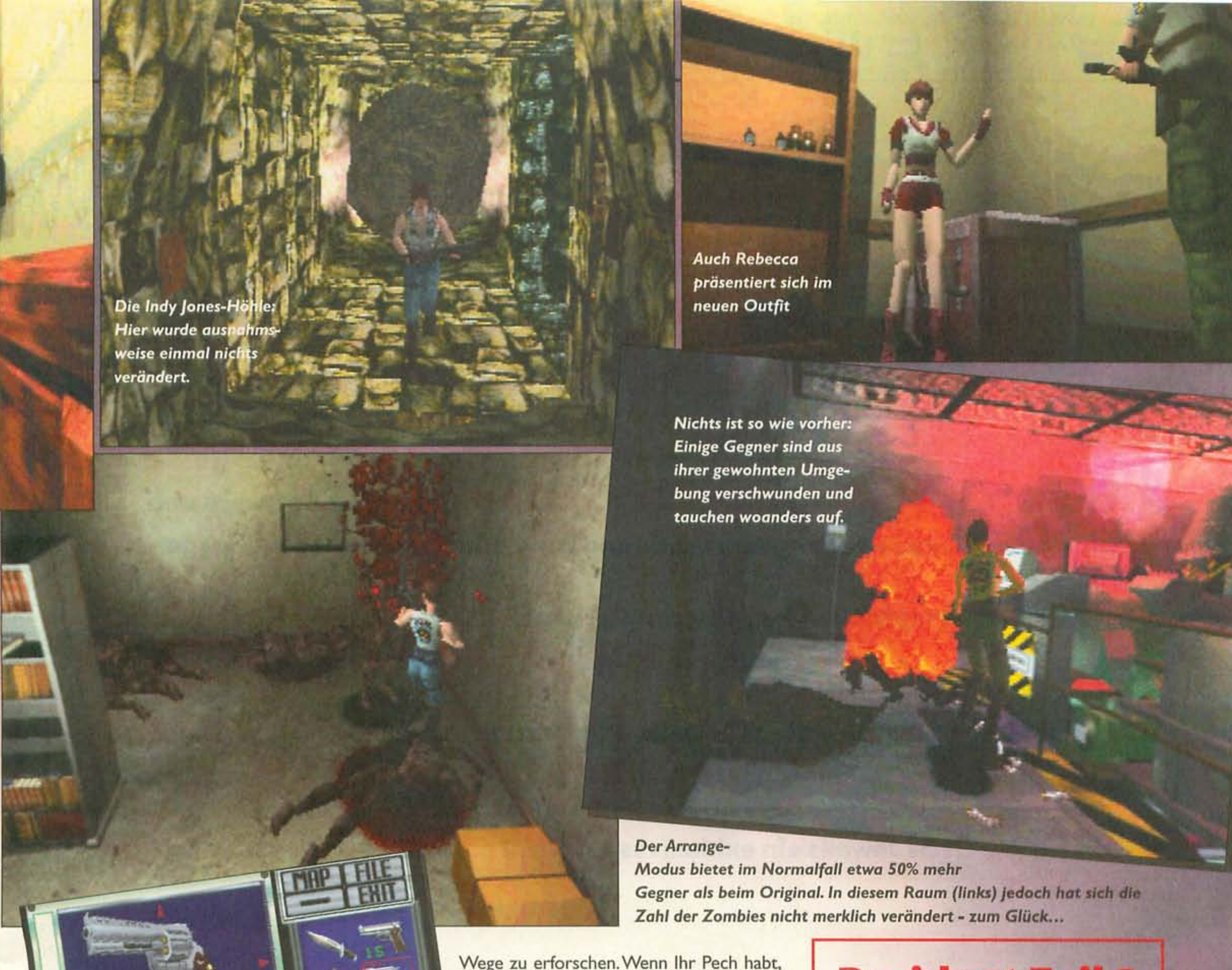
Im Umkleideraum dürft Ihr Euch zwischen einer der beiden altbekannten Klamotten entscheiden



Durch die veränderte Perspektive sind einige Rätsel nun einfacher zu lösen. Hier müßt Ihr im OP-Saal Kisten verschieben.

Es existieren nur sehr wenige Spiele, bei denen man nach einmaligem Durchspielen die Lust verspürt, sie nochmal von vorne zu beginnen, um das ganze noch besser, noch effizienter zu *bewerk*stelligen. **Resident Evil** (in Japan **Bio Hazard**) ist eines davon. Dieses Konsumverhalten vieler horrorsüchtiger Zombie-Jäger haben auch die Entwickler von Capcom auf den Trichter gebracht. Sie schieben nun, mehr als 1 Jahr nach seiner Erstveröffentlichung in Japan, eine modifizierte Version mit noch mehr Optionen und Extras nach. **Resident Evil Director`s Cut** ist somit keinesfalls ein "neues" Spiel. Der Zusatz "Director`s Cut" stimmt insofern, als daß nun der Vorspann in voller Länge, inklusive jener Cuts, die einst dem Schneidetisch der Selbstzensur zum Opfer fielen, zu bestaunen ist. Doch Bezüglich Handlung und Spielsystem werdet Ihr keine Unterschiede zur Normalversion feststellen können. Zu Beginn dürft Ihr Euch diesmal aus drei Spiel-Modi die passende heraussuchen. "Original" ist - wie der Name schon sagt - die unverfälschte Originalfassung des Spiels. Modifizierungen wurden lediglich an wenigen Textstellen vorgenommen, die es dem Neuling erleichtern, die Rätsel zu begreifen und somit schneller zu lösen. "Ich bin schon wieder tot. Die Monster sind zu stark!" - an diese Gesellschaftsgruppe von Action-Greenhorns wurde ebenfalls gedacht. Sie können nun im Beginner-Modus die ersten Schritte auf dem Gebiet des Horror-Actionspiels - oder Survival-Horror, wie Capcom es treffend bezeichnet - beschreiten. Im Vergleich zum Original bekommt Ihr stets die doppelte Menge an Farbbändern und Munition und merklich standhaftere Helden. Im Gegensatz dazu sind die Monster in dieser Fassung erheblich schwächer, so daß Ihr im Grunde nur wild und ungezielt durch die Gegend ballern müßt, um voranzukommen. Der interessanteste Modus - vor allem für **Resident Evil**-Experten, die jedes Rätsel schon im Schlaf lösen und Kämpfe mit Monstern lediglich als notwendiges doch kleines Übel betrachten - stellt zweifelsohne der Arrange-Modus dar. Hier wurden grundlegende Änderungen an der Grafik und am Spielsystem vorgenommen. Angefangen bei den verfeinerten Gesichts- und Körper-Texturen der einzelnen Charaktere, haben die Grafiker sogar die Kameraperspektiven im Spiel verändert. Obwohl sich vom Levelaufbau bzw. Anordnung der Räumlichkeiten nichts verändert hat, gewinnt Ihr den Eindruck, Euch in einem komplett anderen Haus zu befinden.





Die Indy Jones-Höhle: Hier wurde ausnahmsweise einmal nichts verändert.

Auch Rebecca präsentiert sich im neuen Outfit

Nichts ist so wie vorher: Einige Gegner sind aus ihrer gewohnten Umgebung verschwunden und tauchen woanders auf.

Der Arrange-Modus bietet im Normalfall etwa 50% mehr Gegner als beim Original. In diesem Raum (links) jedoch hat sich die Zahl der Zombies nicht merklich verändert - zum Glück...

An manchen Stellen wurde die Perspektive so gewählt, daß eine bessere Gesamtübersicht geboten wird, an anderen Stellen wiederum jagt Euch schon der enge Bildausschnitt einen eiskalten Schrecken ein - vor allem, wenn sich an ungewohnter Stelle Cerberos-Hunde einen Weg durch die Fensterscheibe bahnen oder totgeglaubte Freunde Euch buchstäblich im Nacken sitzen. Zusammen mit der Optik hat sich auch das Gameplay von Grund auf geändert. Nur wenige Items und Monster sind nun mehr an ihren ursprünglich erdachten Plätzen geblieben, die Gegner sind stärker geworden, und einige Rätselteile wurden schlichtweg neu erdacht. Beispielsweise entwickelt sich die Jagd nach den vier Crests in eine panische Suche, spätestens dann, wenn Ihr feststellt, daß das vierte Element in der Mitte durchbrochen ist und eine Hälfte fehlt. Die neue Anordnung der Items zwingt Euch dazu, die gewohnte Besichtigungs-Route neu zu überdenken und andere Wege zu erforschen. Wenn Ihr Pech habt, läuft Ihr einer plötzlich auftauchenden Dreiergruppe von Huntern in die Arme und segnet - nun sprichwörtlich um einen Kopf kürzer geworden - das Zeitliche. Ihr müßt stets daran denken, daß nun etwa 50% mehr Monster das gesamte Umbrella-Areal (Haupthaus, Gästehaus, Garten, unterirdische Gänge und Forschungslabor) bevölkern. Im Gegenzug werden Euch jedoch neuartige Waffensysteme zur Verfügung gestellt. Wenn Ihr beispielsweise das komplette Spiel mit Jill Valentine durchgespielt habt, befindet sich nach einem erneuten Laden des Spielstandes eine Colt Python mit unendlicher Munition in Eurem Inventar. Diese nette Überraschung wurde an Stelle des Extra-Schlüssels in das Spiel gepflanzt, mit der Ihr im Original den stets verschlossenen Umkleideraum öffnen konntet. Dieser Raum steht Euch übrigens schon von Anfang an zur Verfügung. Neben der Freizeitbekleidung, die Ihr im Original als Bonus erhalten habt (Jill in schwarzen Tank Top und Jeans, Chris in Lederjacke und Jeans), dürft Ihr sogar auch in die alten S.T.A.R.S.-Uniformen schlüpfen. Die zweite nette Überraschung ist eine beigepackte spielbare Demo-CD, die Euch für kurze Zeit in die Welt von **Resident Evil 2** verschleppt. Hier könnt Ihr Euch auf den Nachfolger einstimmen, der in Japan für Ende diesen Jahres geplant ist.

tet

Resident Evil 2 Demo CD

Die Zusatz-Demo-CD, die zusammen mit **Resident Evil Director`s Cut** ausgeliefert wird, gewährt Euch einen kurzen Einblick in die heißersehnte Nachfolgerversion **Resident Evil 2**. Hier dürft Ihr Euch auf einen Horror-Trip durch 20 Räume begeben und einige Zombies probekillen. Hervorzuheben ist, daß nichts von dem geblieben ist, was die frühe Vorabversion (siehe Video Games 1/97 & 2/97) beinhaltet hatte. So beginnt die Reise nicht mehr innerhalb des Polizeigebäudes, sondern außerhalb im Freien. Modifizierungen an den Monstern wurden ebenfalls gemacht.

INFO

System: PlayStation
Name: Resident Evil Director`s Cut
Genre: Horror-Action
Hersteller: Capcom
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: 25. September 1997
Deutschland: November 1997

Großer Sony-Wettbewerb

1. Preis: Eine **Net Yaroze PlayStation** inklusive Software und Entwicklertools sowie Zugangsberechtigung zur exklusiven Yaroze-Webpage.

2. Preis: Ein PlayStation Fun-Control-Package: **Eine PlayStation mit Analog Controller** und **10 Sony-Spielen nach Wahl.**

3. Preis: Ein Zubehör-Paket für Deine PlayStation, **Maus, Memory Card, Analog Controller, Namco Arcade Stick** und mehr.

4. - 10. Preis: Jeweils ein exklusives **PlayStation T-Shirt, Cape und Pin**.

Wir hatten Euch gewarnt, diesmal gibt es keine Gnade. Zum dritten Mal präsentieren wir Euch das VG-Mega-Gewinnspiel, und diesmal werdet Ihr Euch die Zähne daran ausbeißen. Bei den beiden früheren Rätselmarathons hattet Ihr Euch beschwert, die Fragen wären zu leicht und keine echte Herausforderung gewesen. Ihr habt es so gewollt. Sony Computer Entertainment hat freundlicherweise die Schirmherrschaft über das dritte VG-Gewinnspiel übernommen und einen sehr exklusiven Hauptpreis spendiert: Eine schwarze Net Yaroze PlayStation inklusive Entwicklungstools und Zugangsberechtigung zur Yaroze-Webpage. Mit dieser Ausrüstung könnt Ihr selbst PlayStation-Spiele entwickeln und diese übers Internet verbreiten. Als zweiter Preis stehen eine PlayStation mit Analog Controller und zehn Sony-Spielen nach Wahl bereit. Mitmachen lohnt sich also, viel Glück.

Und so funktioniert's: In dieser Ausgabe stellen wir Euch fünf Fragen, in der nächsten VG (10/97) nochmal sechs. Die Antworten aller elf Fragen ergeben einen Lösungssatz, den Ihr uns bis zum Einsendeschluß zukommen laßt. Notiert Euch also die Antworten der ersten fünf Rätsel und wartet gespannt auf die nächste VG.

Einsendeschluß für die Komplettlösung ist der 24. Oktober 1997.

Bei mehreren Einsendungen werden die Gewinner über das Los ermittelt.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinner geben wir in der VG 12/97 bekannt. Mitarbeiter unserer Verlage dürfen sich nicht an der Aktion beteiligen.

Frage 1:



Schon seit Monaten hält **Porsche Challenge** einen Spitzenplatz in den PlayStation-Verkaufscharts. Vor allem die realistische Fahrdynamik der Boxster begeistert Joypad-Piloten in ganz Europa. Sony hat sich für dieses Produkt, das von einem der europäischen Entwicklungsteams stammt, nicht nur den Namen des aktuellen Porsche-Cabriolets gesichert, sondern auch die Kooperation der anerkannten Sportwagenfirma aus Zuffenhausen. Porsche baut schon seit fast fünfzig Jahren hochgeschätzte Fahrzeuge für den Straßenverkehr und den Rennsport, und seit kurzem gesellt sich zum Klassiker 911 auch der preiswerte Roadster Boxster. In welchem Jahr wurde der erste Porsche 356 fertiggestellt?

Frage 2:



Mit der Veröffentlichung von **Final Fantasy VII** für die PlayStation hat Square Nintendo einen schweren Schlag versetzt, und Sony hat zumindest den japanischen Markt endgültig im Griff. Rollenspiele sind in Japan mitentscheidend für den Erfolg einer Konsole, und Sony hat sich neben der FF-Serie mit **Dragon Quest** von Enix auch gleich den zweiten Megaseller gesichert. Square verkauft von jedem neuen FF-Nachfolger mehrere Millionen Exemplare im RPG-verrückten Nippon, egal auf welchem System. In welchem Jahr erschien das erste Final-Fantasy-Spiel von Square?

Frage 3:

Namco gehört zu den fleißigsten und besten Spielelieferanten für die Sony PlayStation. Mit **Ridge Racer** als einem der ersten Megahits zeigte Namco eindrucksvoll, was in der 32-Bit-Hardware steckt. **Tekken 2** gehört zweifellos zu den besten Prügelspielen überhaupt, und die Museum-Serie begeistert nicht nur Oldtimer der Konsolen-Szene. Mit **Rage Racer** setzte Namco einen Standard bei Rennspielen, an dem sich alle Konkurrenten die Zähne ausbeißen werden. **Tekken 3** wird zu Weihnachten sicher alle Verkaufsrekorde brechen. In welchem Jahr wurde Namco gegründet?



Frage 4:

Die Sony PlayStation bietet für jeden Rennfan das perfekte Rennspiel. **Formel 1** für die Schumacher-Anhänger, **WipEout** für die HiTech-Freaks, **Rapid Racer** für die Wassersportler und **Rally Cross** für die Querfeldein-Raser. Zahlreiche Bonusgefährte, Streckenerweiterungen sowie ein Vierspieler-Modus sichern langfristigen Spielspaß. Die anspruchsvolle Steuerung und der schwierige Untergrund fordern einen geübten Piloten, und hinterhältige Computergegner rammen, was das Zeug hält. Im echten Rallye-Sport liegen deutsche Erfolge schon einige Zeit zurück, doch es gab einen deutschen Fahrer, der sogar mehrmals den Weltmeistertitel erfuhr. In welchem Jahr wurde zum letzten Mal ein deutscher Pilot Rallye-Weltmeister?



Frage 5:



In den USA stehen vier Sportarten im Mittelpunkt des Interesses, Baseball, American Football, Eishockey und Basketball. In keinem anderen Sport personifiziert eine Person das öffentliche Interesse so wie Michael Jordan beim Basketball. Air Jordan ist der absolute Superstar des amerikanischen Sportgeschehens, niemand verdient auch nur annähernd soviel Kohle wie er. Natürlich hat Sony auch für alle Basketball-Fans das richtige Spiel parat. Total NBA '97 vermittelt mit brillanter Grafik und erstklassiger Steuerung original NBA-Atmosphäre, ganz gleich, ob Ihr zum Freundschaftsspiel antretet oder eine komplette Saison absolviert. Auch der für die Amerikaner so wichtige Statistikteil bietet alles, was die Zahlenspielchen hergeben. Wie viele Punkte hat Michael Jordan in der NBA-Saison 96-97 in Pflichtspielen erzielt? *rz*

Net Yaroze zu gewinnen:



Mit der schwarzen Net Yaroze PlayStation bietet Sony interessierten Jung-Programmierern die Möglichkeit, Ihr Talent zu beweisen und vielleicht sogar den Einstieg in diese interessante Branche zu schaffen.

Rosco McQueen

Wenn Sonys neuer Superheld Rosco McQueen seinen Schlauch zieht, bleibt kein Feuer trocken und Frauen fallen scharenweise in Ohnmacht.



Ohne Atemmaske erstickt Ihr im Rauch

Achtung Rosco, Angriff von rechts!

Von oben zerstört Ihr Gegner gefahrlos mit der Wurfaxt

Der Schädel rechts oben ist Roscos Lebensenergie

Das Sprungbrett vermittelt einen exzellenten Überblick

Superman, mach Platz, Batman verzieh dich, jetzt kommt **Rosco McQueen.** Ein neuer Held sorgt für Recht und Ordnung, oder genauer gesagt wird sorgen, denn Roscos Geburtstag ist der 22. Februar 2020. Seine weiblichen Fans stehen vor allem auf die unglaublich blauen Augen und das wellige, blonde Haar, vom muskulösen Körperbau, verteilt auf attraktive 1,85 Körpergröße nicht zu sprechen. Unglücklicherweise leidet Rosco unter dem sogenannten Blondinen-Syndrom, anders ausgerückt, sein IQ liegt knapp über dem eines Kopfkissen-Bezugs. Kein Problem, für was lebt man im 21. Jahrhundert? Dem tapferen Kämpfer für Gerechtigkeit wird ein DIGIT (Digital General Intelligence Transmat) zugeteilt, ein kleiner, fliegender Roboter, der als eine Art Personal Organizer seinem „Herrchen" die lange Leitung verkürzt und generell hilfreich zur Seite schwebt. Die Pressemitteilung weiß außerdem, daß Digit in Taiwan konstruiert wurde und früher eine Beziehung mit einer Kaffeemaschine hatte. In Sonys neuem 3D-Actionspiel soll das dynamische Duo in einem Hi-Tech-Wolkenkratzer für Ordnung sorgen, wo Roboter verrückt spielen, Feuer legen und Menschen attackieren. Ihr kontrolliert Rosco, Digit weist auf Flammenherde hin und teleportiert gerettete Opfer ins Freie. Das Hochhaus besteht aus über 20 Etagen, unter anderem haben sich eine chinesische Wäscherei, ein Fitnessclub und ein Kaufhaus im Tower eingemietet. Die Stockwerke unterteilen sich in mehrere Abschnitte, die Ihr nacheinander in Angriff nehmt. Die Sicherheitstür zur nächsten Zone öffnet sich nur, wenn alle Roboter ausgeschaltet und alle ausgebrochenen Brandherde gelöscht sind. Da die Blechfieslinge selbst die Feuer legen, macht es Sinn, sich zuerst um die elektronischen Pyromanen zu kümmern, bevor man die Flammen bekämpft. Andererseits dürft Ihr Euch auch nicht zuviel Zeit lassen, da die Temperatur ständig steigt, solange es noch irgendwo brennt. Und wenn die Hitze einen bestimmten Wert erreicht, explodiert der Wolkenkratzer. Neben dem obligatorischen Schlauch, dessen Wasserdruck durch bestimmte Items verstärkt wird, findet Ihr in den Stages weitere nützliche Gegenstände: Wasserbomben löschen größere Brände, mit der Wurfaxt zerstört Ihr Roboter aus sicherer Entfernung, Milch und Schokolade frischen Roscos Lebensenergie auf. Mehr zu **Rosco McQueen** erfahrt Ihr im Test voraussichtlich in der nächsten VG. *rz*

INFO	
System:	**PlayStation**
Name:	**Rosco McQueen**
Genre:	**3D-Action**
Hersteller:	**SCE**
Geplanter Erscheinungstermin	
September 1997	



GAMERS
POINT

MEDIEVIL

Elefantus Heckus, auch bekannt als der gemeine Gartenrüssler

Die Perspektive wechselt häufig, um Euch in den 3D-Landschaften den Durchblick zu gewähren

Als Ritter von der traurigen Gestalt schleppt sich ein altersschwaches Skelett durch düstere, mittelalterliche 3D-Welten, um einem machtbesessenen Magier das Handwerk zu legen.

Im wunderschönen Intro seht Ihr den größenwahnsinnigen Zarok, der gerade seine finsteren Pläne ausarbeitet

Dans ansehnlicher Schädel und sein Mitbewohner Morten, der in der Augenhöhle haust

Das Böse greift um sich in einem friedlichen, mittelalterlichen Land. Der furchtbare Zauberer Zarok hat sämtliche Bewohner in einen Dauerschlaf versetzt und raubt seinen Opfern die magische Energie ihrer Träume. Zaroks wachsende Kräfte hinterlassen eine unsichtbare Spur, deren Intensität als überraschender Nebeneffekt die Toten in ihren Gräbern weckt, die dann als Zombies auferstehen und das Land unsicher machen. Einer der Unglücklichen, der in seiner letzten Ruhestätte gestört wird, ist Sir Daniel Fortesque, ein tapferer Ritter und Held zahlloser Schlachten. Etwas überrascht reibt er sich die Spinnweben aus den Augenhöhlen, verwundert vor allem über die Tatsache, daß er dazu überhaupt in der Lage ist. Ihm wird natürlich schnell klar, daß etwas Seltsames im Gange ist, denn wenn ihn die kümmerlichen Reste seines Gehirns nicht im Stich lassen, war die ärztliche Kunst zu seinen Lebzeiten noch nicht in der Lage, Skelette zu reanimieren. Deutlich abgemagert, aber immer noch in seiner Rüstung und mit seinem riesigen Schwert bewaffnet, macht sich Dan unter Eurer Kontrolle auf die Verfolgung des wahnsinnigen Zarok, um wieder in Frieden ruhen zu können.



Die Gesichtszüge zeugen von Zaroks Wahnsinn

Medievil wurde erstmals während der E3 vorgestellt und ging wie viele andere Produkte am Sony-Stand etwas unter. Dabei gehört die traurige Geschichte vom untoten Helden Dan zu den interessantesten Produkten fürs Weihnachtsgeschäft. Der Name Medievil ist ein Wortspiel, es wird ausgesprochen wie Medieval, der englische Begriff für mittelalterlich und die Kombination mit Evil (engl. für Böse) suggeriert, daß etwas faul ist im Mittelalter. Das 3D-Action-Adventure kombiniert Shoot'em-Up-Elemente mit dem Lösen von Rätseln und dem Erfoschen riesiger Landschaften. Insgesamt 30 grafisch individuell gestaltete Level lang dauert die Jagd. Ihr führt Dan unter anderem durch dunkle Höhlen, verlassene Dörfer, uralte Schlachtfelder und verfallene Ruinen. Die Aufgabenstellung sorgt für viel Abwechslung, manchmal benötigt Ihr bestimmte Gegenstände, um zum nächsten Spielabschnitt zugelassen zu werden, oder Ihr müßt einfach nur schwierige Hindernisse überwinden oder eine Anzahl von Gegnern ausschalten. Mehr als 50 unterschiedliche Kreaturen streifen durch das verwunschene Land, einige davon Opfer von Zaroks Zauber, andere wurden von ihm aus fernen Dimensionen gerufen. Es gibt drei Arten von Gegnern, zunächst mal die Bosse, auf die Ihr nur am Ende der Stages trefft, dann Level-spezifische Monster, die nur in bestimmten Spielabschnitten vorkommen, und schließlich der große Rest der bösen Buben, die überall auftauchen. In diese Schublade gehören z.B. die Fledermäuse, die meist harmlos in der Gegen rumhängen und nur sporadisch angreifen. Die Wölfe attackieren meist überraschend aus dem Dunkeln oder



Bei der optischen Gestaltung legten die Entwickler besonderen Wert auf Abwechslung

Auf dem Friedhof geistern die Opfer von Zaroks Zauber als Untote rum

In der oberen Bildschirmmitte seht Ihr die aktuelle Waffe

Die Lichteffekte unterstützen die düstere Grundstimmung von Medievil

heulen gespenstisch den Mond an, Ihr erkennt sie an den glühenden, gelben Augen. Auf dem Friedhof treiben sich verschiedene Arten von Zombies rum, die, langsam und unbeweglich, keine große Gefahr darstellen und denen außerdem noch verschiedene Körperteile fehlen. Auf dem ehemaligen Schlachtfeld wurden die gefallenen Ritter von der Magie geweckt. Mit ihren Schilden wehren sie Angriffe ab und attackieren Euch mit Wurfäxten. In allen Spielabschnitten und bei allen Kreaturen ließen sich die Entwickler von Tim Burtons "Nightmare Before Christmas" und der düsteren Atmosphäre der Addams-Family-Serie inspirieren. In zwei Stages kontrolliert Ihr Morten, den Wurm, der sich in Dans Augenhöhle eingenistet hatte und unfreiwillig den Trip mitmacht. Beide Level sind zweidimensionale Jump'n-Run-Abschnitte, die aber trotzdem mit der 3D-Engine des restlichen Spiels konstruiert wurden, um den Grafikstil beizubehalten. Besonderen Wert legten die Animateure auf Dan's Bewegungen. Er läuft, schleicht, springt, duckt sich, er kann sogar ausweichen und sich blitzschnell umdrehen. Im Verlauf des Spiels findet Ihr drei unterschiedliche Schwerter und zahlreiche Wurf- und Schußwaffen, darunter eine Armbrust, einen Langbogen und Hühnchenknochen. Einige erweisen sich als äußerst wirksam, während Ihr andere besser liegenlaßt, (dreimal dürft Ihr raten, welche). Da Dan immer nur eine Waffe mit sich tragen kann, ist die Wahl der richtigen Ausrüstung mit entscheidend für Euer erfolgreiches Abschneiden. Auf Eurem Weg durchs verzauberte Land findet Ihr auch eine Reihe nützlicher Zaubertränke, die Euch z.B. unverwundbar machen oder in einen feuerspeienden Drachen verwandeln. Die dynamische Kameraführung soll immer den optimalen Überblick garantieren. Sie paßt sich den jeweiligen Anforderungen an, normalerweise seht Ihr die Hauptfigur immer aus einer leicht erhöhten Position. Die PAL-Version nutzt den vollen Bildschirm, und das Spiel läuft im hochauflösenden Modus der PlayStation. Dan läßt sich übrigens auch mit dem neuen Analog-Pad steuern.

rz

INFO

System:	PlayStation
Name:	Medievil
Genre:	3D-Action-Adventure
Hersteller:	Millenium

Geplanter Erscheinungstermin:

Januar 1998

STREET FIGHTER EX plus α

Leckerbissen für alle Beat ´em Up-Freaks. Der jüngste Street Fighter Automat erscheint in Kürze auch bei uns als PlayStation-Umsetzung.

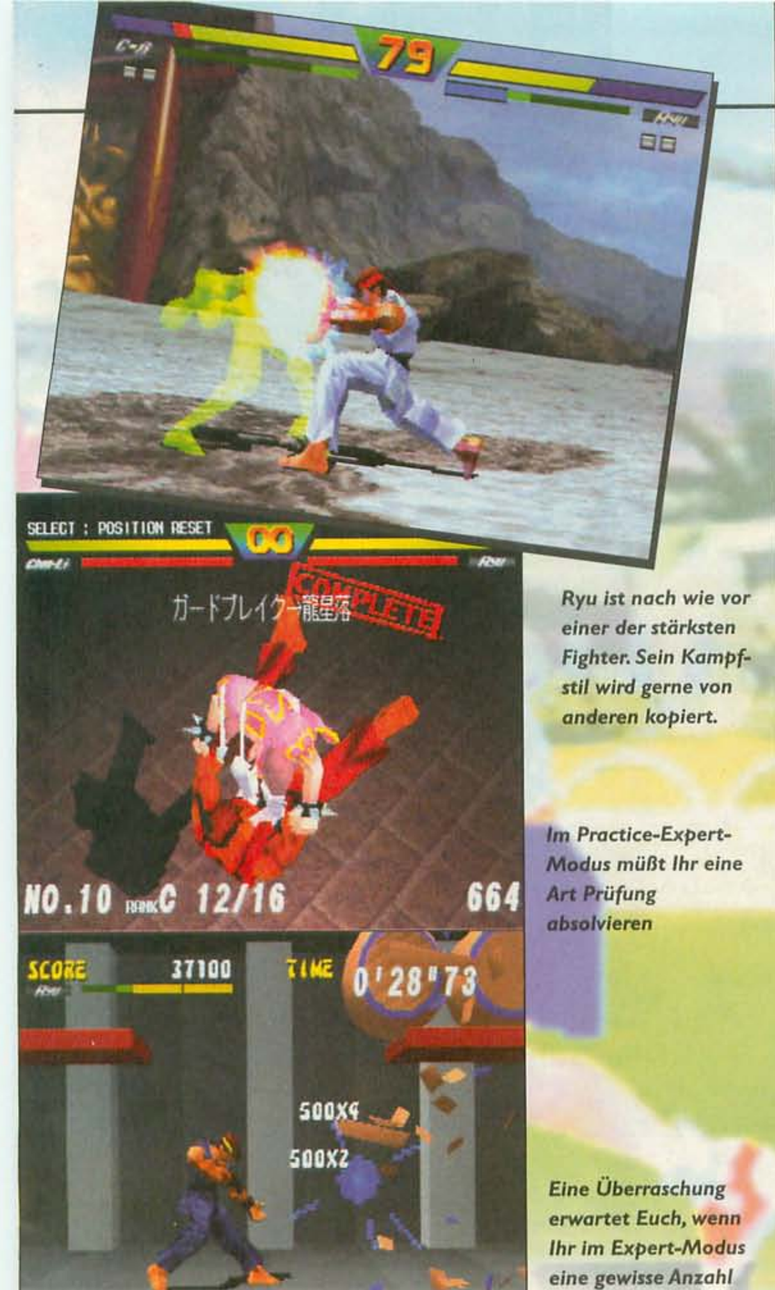
Gouki läßt einen Go-Hadoken los. Die Kämpfer bestehen nun aus getexturten Polygonen, zerstören jedoch keinesfalls die Stimmung im Spiel.

Cycloid ß beherrscht nahezu alle vorhandenen „Viertelkreis-Moves"



Der Möchtegern-Held Skullomania greift gerne aus der Distanz an

Mit **Street Fighter EX plus** α erscheint zum ersten Mal ein Titel aus dieser Serie als 3D-Polygon-Spiel. Als Vorlage diente dabei der (fast) gleichnamige Automat **Street Fighter EX** (System 11), wobei in die PlayStation-Version natürlich einige zusätzliche Features eingebaut wurden. Für die Umsetzung zeichnet die relativ unbekannte Programmierfirma Arika verantwortlich - übrigens der erste **Street Fighter**, der nicht von Capcom selbst programmiert wurde. Zunächst stehen Euch insgesamt sechs unterschiedliche Spielmodi zur Verfügung, in denen Ihr Euere Kampfkünste unter Beweis stellt. Im traditionellen Arcade-Modus wählt Ihr einen der 19 Kämpfer (Sakura und Dhalsim waren in der Arcade-Fassung nicht vertreten) und tretet gegen eine 10er-Auswahl an. Nachdem Ihr den Boßgegner Vega (in Europa heißt er Bison) besiegt habt, dürft Ihr zu jeder Charaktere eine entsprechende gerenderte Endsequenz bestaunen, die im Optionsmenü jederzeit abrufbar ist. Im Versus-Modus duelliert Ihr Euch entweder mit dem Computer oder einem zweiten Mitspieler, dasselbe gilt auch für den Team Battle-Modus, nur mit dem Unterschied, daß sich hier Mannschaften mit jeweils fünf Kämpfern - wenn einer ausscheidet, wird er vom nächsten abgelöst - gegenüberstehen. Rekordjäger wiederum dürfen sich aus weiteren drei Spielmodi das Passende heraussuchen. Im Survival müßt Ihr mit einem Kämpfer Eurer Wahl so viele Gegner wie möglich schlagen, im Time Trial wird die Zeit gemessen, die Ihr benötigt, bis Ihr alle vorgegebenen Kontrahenten niedergestreckt habt. Der interessanteste Spielmodus ist als Practice angeführt und beinhaltet zwei Unteroptionen. Zum einen dient der Trainingsmodus zum Einstudieren der Moves, zum anderen existiert auch ein sogenannter Expert-Modus. Hier werden Euch Vorgaben über Moves, Specials, Kombos und deren Kombinationen gegeben, die Ihr wie eine Art Prüfung dem Computerlehrer vorführen müßt. Habt Ihr eine Aufgabe präzise erfüllt, bekommt Ihr Punkte und einen virtuellen Stempel aufgedrückt. Nach Erreichen einer bestimmten Punktzahl, werden versteckte Kämpfer - eigentlich sind sie ja nicht richtig versteckt, sondern



Ryu ist nach wie vor einer der stärksten Fighter. Sein Kampfstil wird gerne von anderen kopiert.

Im Practice-Expert-Modus müßt Ihr eine Art Prüfung absolvieren

Eine Überraschung erwartet Euch, wenn Ihr im Expert-Modus eine gewisse Anzahl von Moves schafft

werden im Auswahlmenü zunächst grau angezeigt - freigegeben, die sich anschließend im Arcade-Modus anwählen lassen. Insgesamt existieren vier „graue" Charaktere: Evil Ryu - eine Variante von Ryu, der nun den Deadly Hadoken beherrscht, Bloody Hokuto - eine Variante von Hokuto, deren Kampfkünste sich ebenfalls gesteigert haben, Cycloid ß - eine durchsichtige Polygonfigur und schließlich Cycloid g - ein Drahtgittermodell. Endgegner Vega und die beiden Challenger Gouki und Garuda dürft Ihr erst danach auswählen. Einen zusätzlichen Gimmick bekommt Ihr zu Gesicht, wenn eine bestimmte Gesamtzahl an Moves (wieviele Ihr benötigt, verraten wir Euch noch nicht, hehe) absolviert wird. In einem versteckten Tip-Menü erscheint der Code zum Faß-Bonuslevel aus der alten **Street Fighter II**-Serie, der sich nun in einem Polygongewand zeigt. *tet*

INFO

System:	PlayStation
Name:	Street Fighter EX plus α
Genre:	Beat´em Up
Hersteller:	Capcom
Muster:	Gamers Delight (089-340-18649)

Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: bereits erhältlich
Deutschland:
November ´97

Fighting FORCE

SELECT YOUR FIGHTER

PRIVILIGED MODE

Vier kampferprobte Fighter stehen zur Auswahl bereit

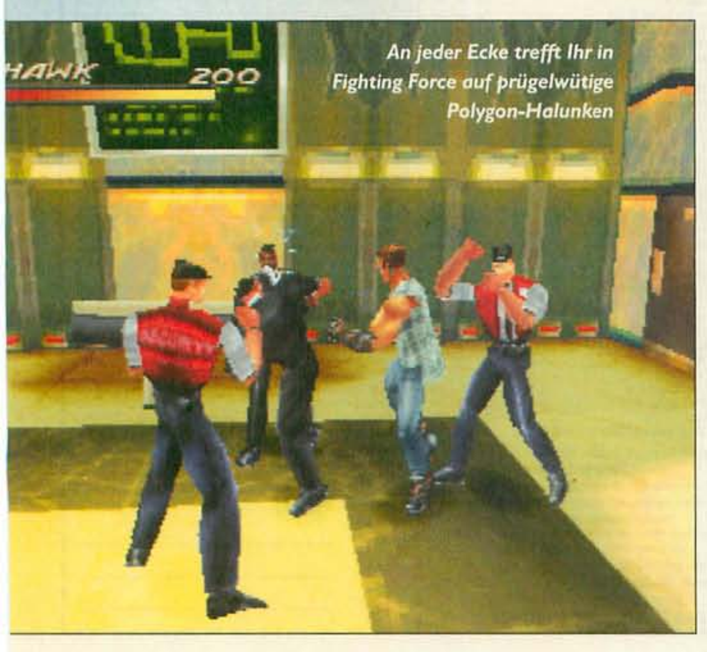
Frisch aus den Tomb Raider-Katakomben von Core Design ist eine neue Action-Perle für die Playstation in der VG-Redaktion eingetrudelt. In Fighting Force rüstet eine ganze Gangsterarmee zur größten Straßenschlacht aller Zeiten.

ALANA 700
CRUSHER

Mit harter Waffengewalt streckt Ihr die Gangster-Sippschaft um einiges schneller nieder



Wer will darf sogar durch einen ganzen U-Bahn-Zug rennen und der anrückenden Feindschar eins überbraten



An jeder Ecke trefft Ihr in Fighting Force auf prügelwütige Polygon-Halunken

In **Fighting Force** hat ein durchgeknallter Wissenschaftler, der auf den Namen »Dr. Dex Zeng« hört, mit einer tückischen Droge Millionen von Menschen unter seine Kontrolle gebracht. Sein erklärtes Ziel: Er will damit ganz still und heimlich die Befehlsgewalt an sich reißen, um der guten alten Mutter Erde einen wohlverdienten Weltuntergang zu bescheren. Diesem apokalyptischen Unterfangen könnt Ihr natürlich nicht tatenlos zusehen. Die Gesetzeshüter sind überlastet und fordern Unterstützung an. Eure Aufgabe besteht darin, Quacksalber »Zeng« aufzuspüren und für ein und alle Mal zu vernichten. Um seinen gesandten Gangsterschergen der Unterwelt Saures zu geben, wählt Ihr zu Beginn einen Wunschcharakter aus. Hier warten jeweils zwei muskelbepackte Jungs und kurvenreiche Mädels auf Euch. Ihr übernehmt nun die Rolle von einem der vier Hauptdarsteller. Mit ausgefeilten Kampftechniken und Spezialwaffen zieht die Mannschaft in den erbarmungslosen Straßenkrieg. Mit brachialer Martial Arts-Gewalt räumt Ihr alleine oder zu zweit Terroristen, Gangsterbosse und andere Widersacher aus dem Weg. Das Gameplay basiert unverkennbar auf dem klassischen Final Fight-Prinzip, mit dem feinen Unterschied, daß die komplette Umgebung und Gegnerschar in allerfeinster Texture-Polygon-Technik dargestellt wird. In der ersten Stage tauchen finstere Visagen in schwarzen Anzügen auf, die mit ihren Fäusten einige fiese Tricks auf Lager haben. Im zweiten Abschnitt müßt Ihr Euch im Aufzug herumschlagen. Habt Ihr dort alle Übeltäter geschafft, findet Ihr Euch in einem modernen Bürostockwerk wieder. Hier legen sich zwei sexy Girls im »Lackleder-Look« mit dem amtierenden Meister des Straßenkampfes an. Im vierten Szenario wartet ein Psychokiller mit fiesen Angriffsmethoden auf Euch, der zu allem Übel noch seinen bissigen Kampfhund auf unseren Weltretter hetzt. Falls Ihr bis dahin noch nicht ins Gras gebissen habt, nehmen korrupte Security-Leute die Fährte auf, die mit ihren Elektro-

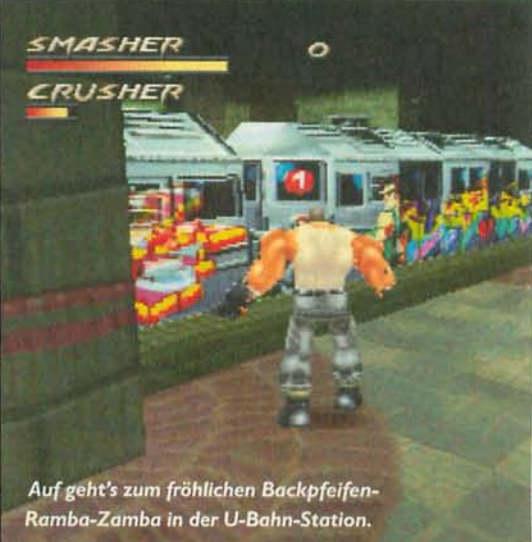
Zwei leichbekleidete Underground-Girls nehmen unseren Helden von beiden Seiten in die Zange

Ein gekonnter Fuß-Schlenzer und dem Bösewicht zieht es die Krumm-Beine weg

Mit bestimmten Joypad-Kombinationen lassen sich auch einige Magic-Specials vollführen

An der optischen Erscheinungsform des „gefährlichen" Polygon-Hündchens sollte noch gearbeitet werden

Schlagstöcken unserem Helden ganz schön zu schaffen machen. Finstere Raufbolde mit übelgelaunten Verbrechervisagen und viele andere »nette« Leute tummeln sich in den späteren Schauplätzen. Mit den prügelspielüblichen Sprüngen, Hieben und Tritten bietet Ihr auch hier den zahlreichen Angreifern Paroli, die meistens versuchen, Euch von zwei Seiten in die Zange zu nehmen. Bis zu sieben Spezialattacken beherrscht jeder Hauptakteur im Schlaf. Geht beim Gerangel ein Waffenobjekt zu Boden, solltet Ihr schnell zugreifen und Euch damit verteidigen, so lange es geht. Neben Bonuspunkten, Zusatzenergie und Extra-Continues winken nützliche Schlagwaffen in Form von Äxten, Gummiknüppeln und Wurfmessern. Während der Kämpfe könnt Ihr Euch aber auch durchschlagender Kanonen wie Raketenwerfer, Pistolen oder großkalibrige MG's ergattern, mit denen sich die Gauner effektiver bearbeiten lassen. In Kombination mit dem Steuerkreuz und sechs Buttons wird gelaufen, gerannt und geschlagen, was die geübten Joypad-Finger hergeben. Die Level scrollen dabei nicht nur von links nach rechts, dank der atemberaubenden Echtzeit-Szenerie dürft Ihr Euch stufenlos in die Tiefe begeben. Das echte Highlight von **Fighting Force** stellen neben der fehlerfreien Polygon-Optik das Echtzeit-Lightsourcing und die Transparenz-Effekte dar. Alle Kämpfersprites wurden mit zahlreichen Animationsphasen hervorragend in Szene gesetzt. Ein Energiebalken gibt Auskunft über Euren derzeitigen Gesundheitszustand, zusätzliche Anzeigen machen die Lebensenergie der anrückenden Feinde kenntlich. Ein Bösewicht geht erst dann K.O., wenn dessen Lebensanzeige auf den Nullpunkt rutscht. Natürlich kann Euch das gleiche Malheur passieren. Glücklicherweise findet Ihr unterwegs Erste Hilfe-Packungen, die Eurem Helden wieder auf die Beine helfen. Die Kamera zoomt, je nachdem, welche Laufrichtung Ihr einschlagt, automatisch »in« oder »aus« dem Geschehen. Die Bandbreite reicht von einer Nahaufnahme bis hin zum großzügigen Panoramaüberblick. Wer will, darf sogar mit einem Kumpel zusammen durch die Kampfarenen ziehen und kämpft um das nackte Überleben bzw. Weiterkommen. Als zusätzliche Option steht noch ein Arenamodus zur Auswahl, in dem Ihr Euch nach traditioneller Beat'em-Up-Manier, mit einem Mitspieler messen dürft. *ws*



Auf geht's zum fröhlichen Backpfeifen-Ramba-Zamba in der U-Bahn-Station.

INFO

System:	PlayStation
Name:	Fighting Force
Genre:	Action-Spiel
Hersteller:	Core Design

Geplanter Erscheinungstermin:

Oktober 1997

Machine HUNTER

Wer ein großer Fan von Gremlins indiziertem Splatter-Duo (laden... nachladen!) war, der wird seine helle Freude an Eidos' neuer Kreation haben

Der blaue Energiekreisel teleportiert Euch in neue Level-Areas

Phantastische Lichteffekte gibt's in vielen Variationen zu bestaunen

SPIELER 1: ABSCHNITTSOPTIONEN
SPUR VERFOLGEN EIN
EXTRAS EIN
ZIELE EIN
GEISELN EIN
ABGESCHALTETE ROBOTER AUS
ZURÜCK ZUR LANDKARTE

In den unterirdischen Mars-Minen seid Ihr selbst vor Meteoriten nicht sicher

Vom Spielprinzip ganz eng an das blutige Duo aus dem Hause Gremlin angelehnt, müßt Ihr auch in **Machine Hunter** diverse Missionen erfüllen, die von der einfachen Geiselbefreiung bis zur Sabotage von Minenanlagen und unterirdischen Hochöfen auf dem Mars reichen und Euch in einem kurzen Mission-Briefing verklickert werden. Die Perspektive wurde wie bei den Vorbildern direkt von oben gewählt, wobei Ihr die Kamera entweder starr oder rotierend einstellen könnt. Geballert wird mit den vier Action-Buttons in alle Richtungen, und das Ziel Eures Blei- bzw. Laseraustoßes sind Androiden und Kampfroboter aus neun verschiedenen Gattungen, die mit allen Waffen gewaschen sind: Zwillingsgeschütze, Raketenwerfer, Laser und Streuschüsse mit immenser Reichweite lassen da Euren Energievorrat schnell zur Neige gehen. Solltet Ihr dann nicht schleunigst Nachschub finden, werdet Ihr in Fünf-Sekunden-Abständen mit einem quälenden, blechernen 'Energiemangel'-Soundsample traktiert. Das ganze Spiel inklusive der Sprache wurde übrigens eingedeutscht, sehr lobenwert. Solltet bei der dreidimensionalen Architektur der Level langsam Orientierungsprobleme auftreten, konsultiert Ihr die hübsche 3D-Drahtgitter-Karte, in der alle Geiseln, Extras, Energiequellen und Zielorte einzeln ein- und ausblendbar sind, das Ganze ist aber jedesmal mit einigen Sekunden Ladezeit verknüpft. Grafisch hat man Grandioses geleistet, denn die wunderschönen Lichteffekte, die die verschiedenen Waffengattungen begleiten, sorgen immer wieder für ein Zungenschnalzen beim Spieler. Am Gameplay müßte hingegen noch ein bißchen gefeilt werden, denn wie man gegen Robbies mit Multi-Lenkraketen oder pausenlos feuerndem Doppel-MG, die genauso schnell sind wie Ihr und Euch zudem verfolgen, bestehen soll, ist mir noch ein Rätsel, zumal das Strafing noch zu langsam von der Hand geht. Auch eines meiner Lieblingsspielkonzepte hat man schon integriert: Erst den Tester eine Stunde lang den Level nach Geiseln und Goodies absuchen lassen und ihn dann per Zeitbombe mit aussichtslosem Zeitlimit zu Sternenstaub zerbomben, da die Rückroute nie und nimmer auf Anhieb zu schaffen ist. Scheint so, als ob vor allem Hartgesottene viel Spaß an **Machine Hunter** haben werden. *rk*



Die Raketenwerfer-Cyborgs heizen Euch tierisch ein und das Strafing ist zu langsam

INFO

System:	Playstation
Name:	Machine Hunter
Genre:	Action
Hersteller:	Eurocom Software/Eidos

Geplanter Erscheinungstermin:
Herbst 1997

OVER board

Totenkopfflagge hissen und Segel setzen, Piratenfreunde! Psygnosis bläst zur Hatz auf Gold und Juwelen auf allen sieben Weltmeeren



Wird Euer Schiffchen in Brand geschossen, muß schleunigst ein Wasserfall her!



Bei der Konfrontation mit dem Riesenlobster benutzt Wasserbomben: Dann klappt's auch mit dem Versenken

Wer von Euch erinnert sich noch an das Kultspiel **Pirates** auf dem C(ommodore) 64? Dort tuckerte man mit seiner Dreimasterflotte durch karibische Gefilde, heizte gegnerischen Galeeren mit Breitseiten mächtig ein, suchte Schätze und versuchte seinen Auftrag zu erfüllen. Psygnosis nahm dieses Thema in **Overboard** nun wieder auf, verzichtete aber auf den Adventure-Part des beliebten Vorbilds, so daß ein reines Actionspiel dabei herauskam. In fünf Welten mit je vier Levels (u.a. Karibik oder ein Spuk-Szenario bei Nacht) segelt Ihr mit einem putzigen Schiffchen in einer Draufsicht-Perspektive in einem festen Areal umher und versucht den Ausgang zu finden. Dabei kommen Euch u.a. Flammenbarrieren, fiese Kriegsschiffe, eine Art Minenfisch, Vögel, die Bomben werfen, und Festungen vor Städten in die Quere, denen Ihr per Kanonenkugel, Luftbombe, Feuerschwall und fünf weiteren Waffenarten einheizen solltet. Als besonders hinterhältig stellen sich die mit Flammenwerfern ausgestatteteten feindlichen Windjammer heraus: Einmal in Brand geschossen, eiert Ihr hilflos in der Gegend herum und müßt verzweifelt nach einem Wasserfall suchen, um die versengten Segel zu löschen (cooler Gag!), während laufend Crewmitglieder über Bord springen. Mit Hilfe der im nassen Element verstreuten Flaschenpost enthüllen sich dunkle Flecken auf Eurer Landkarte, und Ihr könnt bis dato unerforschtes Terrain betreten. Auch an Geheimräume (besser '-meere'), die netterweise allesamt auf der Karte zu erahnen sind, haben die Entwickler gedacht. In späteren Levels mutiert Euer schwimmender Untersatz sogar zum fliegenden Holländer, und Ihr dürft für eine begrenzte Zeit über den Dingen schweben, was besonders bei rotierenden Feuerfestungen vor Städten sehr nützlich ist. Könnt Ihr eine Stadt einnehmen und die Piratenflagge hissen, dient diese fortan als Rücksetzpunkt. Neben dem Erreichen des Ziels besteht Eure Aufgabe u.a. darin, möglichst alle Schatzkisten, deren Anzahl vorgegeben ist und die oft sehr gut versteckt sind. Nach erfolgreichem Beutezug steht dann bei jedem vierten Segeltörn eine Schlacht mit einem mächtigen Seeungeheuer oder einer Superfestung bevor. **Overboard** macht schon kurz nach dem Anspielen mächtig Spaß und stellt auf jeden Fall einen Kandidaten für eine Spielspaßwertung in oberen Regionen dar. *rk*

Selbst Fliegen ist in späteren Levels kein Problem mehr: Es lebe die Technik im 17. Jh!

INFO

System: Playstation
Import-Muster: Overboard
Genre: Action
Hersteller: Psygnosis
Geplanter PAL-Erscheinungstermin:
Herbst 1997



Selbstkreierte Spieler tragen tatsächlich auch Trikots mit den Namen, die Ihr Euch für sie ausgedacht habt

Da Acclaim dick in den roten Zahlen steckt und 1997 nur Turok fette Gewinne eingefahren hat, mußte ein neues Betätigungsfeld her. Welch grandiose Idee!

Grafisch und akkustisch macht Breakaway schon jetzt enorm viel her. Sony, Virgin und EA Sports haben bald nichts mehr zu lachen.

Wer hätte das nur für möglich gehalten? Nach den ersten sportlichen Gehversuchen mit NFL QBC gleich so ein großer Wurf! NHL Breakaway sieht nicht nur fantastisch gut aus und spielt sich wunderbar, es bietet vermutlich auch sämtliche Features, Statistiken, etc. die irgendwo auf dieser Welt einmal in einem Eishockeyspiel integriert oder nur angedacht wurden. Wenn Ihr Spieler selbst kreiert und danach in eine Mannschaft setzt, tragen diese im Spiel tatsächlich ein Trikot mit der Nummer und dem Namen, den Ihr zuvor bestimmt habt; sogar die Größenverhältnisse stimmen. Die Investition in ein eigenes Motion Capture Studio (siehe auch unser Bericht dazu in VG 5/95) hat sich auch hier wieder voll bezahlt gemacht, wenn man die flüssigen Animationen betrachtet. Durch die offizielle NHL und NHLPA-Lizenz erwerbt Ihr mit der CD gleichzeitig eine Art Eishockey-Almanach, inklusive der kompletten Statistiken für die Saison 1996-97. Selbst internationale, bzw. historische All-Star-Teams können ausgewählt werden. Aber das ist noch lange nicht alles. Habt Ihr Euch durch sämtliche Menüs bis zur Eisarena durchgekämpft, werdet Ihr mit zusätzlichen guten Ideen überrascht. Wer schon immer das Problem hatte, bei Eishockey-Sims der schnelleren Art dem Puck nicht immer folgen zu können, der kann hier auch einen Schweif für die Hartgummischeibe aktivieren, bzw. oder einem Neon-farbenen Puck nachhecheln. Wer NHL Faceoff besitzt und sich mit dem dortigen „Icon Passing" angefreundet hat, braucht sich bei Acclaim nicht umzustellen. Per Druck auf L2 (beim SAT ist es nur L) in Kombination mit einer anderen Joypadtaste könnt Ihr gezielt ein bestimmtes Teammitglied anspielen. Wem das zu kompliziert ist, der paßt einfach wie gewohnt demjenigen zu, den die CPU als am günstigsten stehend errechnet hat. Ihr könnt hier jederzeit jeden Spieler steuern, auch diejenigen, die gerade nicht in Puck-Besitz sind. Die Schußstärke kann individuell, wie bei den neueren Fußballspielen geregelt werden. Je länger Ihr den Schußknopf drückt, desto stärker der Schuß. Optional wird auch nach jedem Schuß noch dessen Geschwindigkeit eingeblendet. Es erscheint wie ein kleines Wunder, daß die Grafik-Engine bei der hier gezeigten Detailfülle nie ins Stottern gerät. Ach ja, eine Managerfunktion gibt's ja auch noch... *ds*

INFO

System:	PlayStation/ Saturn
Name:	NHL Breakaway 98
Genre:	Eishockey
Hersteller:	Acclaim

Geplanter Erscheinungstermin:

September 1997



Motoracer

Wer bei 280 Sachen einen Wheelie versucht, ist entweder komplett durchgedreht oder spielt gerade Motoracer.

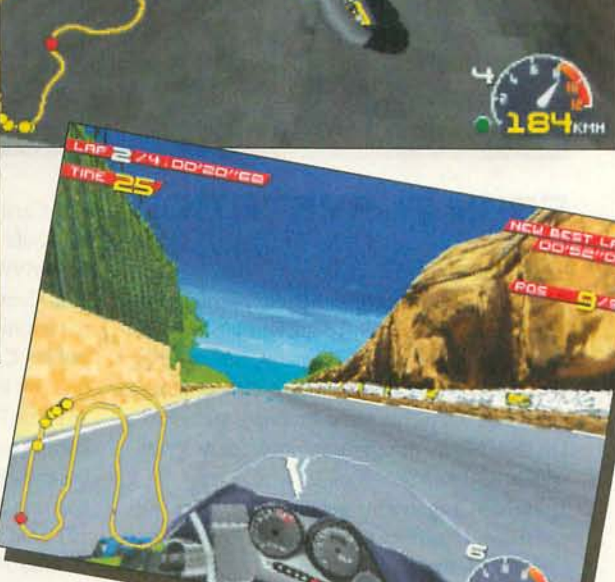


Die Cockpit-Perspektive im Crossrennen ist nichts für schwache Mägen

Der Zweispieler-Modus funktioniert nur mit Linkkabel



Mit 275 Sachen durch den Tunnel, Schumacher ist auch nicht schneller



Die Schräglage läßt sich mit dem Joypad exakt bestimmen

Unter 240 km/h fällt die Tachonadel nur sehr selten

Echte Biker sind ein seltsames Volk. Wind und Regen machen ihnen nichts aus, Airbags und Knautschzonen interessieren sie nicht, am Wochenende trifft man sie regelmäßig an mystischen Orten wie dem Kesselberg. Interessanterweise wird die Gruppe der Motorradfahrer in Deutschland ständig größer, Jahr für Jahr vermelden die Hersteller neue Absatzrekorde. Bei Konsolen-Umsetzungen sieht die Sache nicht ganz so toll aus, **Road Rash** kam schon Anfang 96 raus, und Segas **Manx TT** war nicht der große Knaller. Da ist EAs **Motoracer** ein echtes Licht am Firmament, zumal neben den Straßenbikern auch gleich die Querfeldein-Spezialisten berücksichtigt werden. Jeweils drei Straßen- und Crosskurse stehen zur Auswahl, dazu kommt eine Bonusstrecke. Pro Spielmous warten acht unterschiedliche Motorräder in der Garage, die sich in Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Fahrverhalten und Bodenhaftung unterscheiden. Bei dem Wort Automatik-Schaltung dreht sich den meisten Easy Ridern der Magen um, im Hinblick auf den Spielspaß erweist sich diese Option aber als recht nützlich, denn vor allem Neulinge werden vollauf damit beschäftigt sein, die Maschine auf der Straße zu halten. Mit einem Topspeed von über 280 km/h und sehr schneller Grafik stellt **Motoracer** höchste Anforderungen an Eure Steuerkünste, im Motocross-Mode verlangt vor allem das kurvige und rutschige Terrain (Schnee, Eis, Matsch) viel Fahrgefühl. Die vielversprechende Zweispieler-Option per Linkkabel konnten wir bei unserer Vorversion leider noch nicht testen, dafür haben uns die kernigen Motorengeräusche restlos begeistert. Endlich mal ein Rennspiel mit absolut realistischem Sound. Ende September, wenn die meisten Bikes für den Winter eingemottet werden, soll **Motoracer** in den Läden stehen. rz

INFO

System:	PlayStation
Name	Motoracer
Genre:	Motorrad-Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts

Geplanter Erscheinungstermin:
Ende September



Habe ich vor einem Jahr im Vorspann noch über das zu dieser Zeit übliche Loch gewettert, geben sich 97 fast nur hochkarätigste Tips die Klinke in die Hand, so daß ich sie gar nicht alle unterzubringen vermag. Freut Euch also schon mal aufs nächste Heft, da geht's dann genauso munter weiter. Tschö



Ihr müßt versuchen, den Wissenschaftskomplex zu verlassen, in dem Ihr zu Beginn des Spiels ohne jegliche Erinnerung aufwacht. R2-D2-Verschnitt Pipo hilft Euch dabei.

DES RÄTSELS LÖSUNG

In dieser Rubrik melden sich unsere Experten zu Wort, um Euch auf rechten, mitunter jedoch ziemlich verschlungenen Pfaden durch die neuesten Adventure-Welten zu begleiten...



SONY PLAYSTATION

Overblood

Damir Milas aus Stuttgart hat die nachfolgende "So-knapp-wie-möglich-so-ausführlich-wie-nötig"-Lösung erstellt. So sollte eigentlich für jeden halbwegs geübten Spieler einem flotten Durchmarsch nichts mehr im Wege stehen...

1) Das Notstromaggregat unter dem Warnschild aktivieren.

2) In den Lagerraum gehen. Jacke, Voice Recorder und Memory Chip mitnehmen. Memory Chip in den Roboter stecken.

3) Mit Pipo den Computer aktivieren.

4) Rausgehen und mit Pipo die Lücke untersuchen. Man findet die silberne Key Card.

5) Die Tür links führt zu einer anderen Tür mit Paßwortsystem. Die Tür rechts führt zu einem zerstörten Raum. Die mittlere führt zum Fahrstuhl.

6) Den Fahrstuhl aktivieren und die auftauchende Leiche untersuchen. Man bekommt ein "Memo" mit verschiedenen Paßwörtern.

7) Das entsprechende Paßwort (61891) bei der Tür mit Paßwortsystem benützen.

8) Nun in den Lagerraum gehen (rechte Tür), sich den Weg zum Power-System frei schieben und ihn mit Pipo benützen. Danach die silberne Key Card mit dem Schloß einsetzen und das Laser-Knife nehmen.

9) Im Wohnraum Statue beiseite schieben und Anti-Gravity-Modul mitnehmen, das man benutzt, um über den Graben zu kommen.

10) Im Computerraum alle Geräte verwenden und mit ihrer Hilfe die Türen aktivieren.

11) Zur Tür neben dem Lagerraum gehen. Man kommt zu einem Korridor. Das Gitter mit dem Laser-Knife aufschneiden. Hier mit Pipo reingehen und das Gerät benützen.

12) Nun zum zerstörten Raum gehen und Anti-Gravity Modul einsetzen, um die Tür zu erreichen. Das Modul bei der Tür benützen. Jetzt mit Pipo den linken und den rechten Hebel runterdrücken.

13) Sobald die Brücke anfängt einzustürzen, schnell zu Pipo rennen.

14) Im darauffolgenden Raum zum Computer springen und ihn benützen. Danach zum Fahrstuhl gehen.

15) Beim Korridor mit Pipo den Knopf drücken und - nachdem man selber hinausgegangen ist - mit Pipo schnell hinterherrennen.

16) Rechte Tür nehmen. Den Hahn auf keinen Fall drehen. Nach dem Kampf Memory Chip von Pipo nehmen.

17) Nun zurück und linke Tür zum Lagerraum betreten. Dort angekommen in den Schacht klettern.

18) Im darauffolgenden Raum das Monster erledigen, Thermostat und Silver Key mitnehmen und die Frau ansprechen.

19) Zurück zum Lagerraum. Dort alles untersuchen. Dabei findet man einen Oil Canister und Emerg. Spray. Silver Key am Kasten benützen und Sample Case mitnehmen. Oil Canister am hochgefahrenen Fahrstuhl einsetzen.

20) Beim Riß in der Mauer zuerst Thermostat, dann Sample Case verwenden und schnell wegrennen.

21) Sobald die Schwebebahn losfährt, ducken. In der Bahn Gun und Red Key Card mitnehmen.

22) Weitergehen, bis man zu einem Desinfizierungs-Zimmer kommt. Hier wird man von Milly getrennt. Zurück zum Computerraum und in den Schacht klettern.

23) Sobald man zu einem abgeschlossen Gang kommt, mit Milly zum Computer und die Gänge öffnen.

24) Zuerst in den linken Gang. Dort geduckt zum Schalter kriechen und ihn aktivieren. Nun zurück und den anderen Gang nehmen.

25) Im Kontrollraum Virenkapsel mit Computer benützen.

26) Im botanischen Garten findet man an den Wänden Munition und einen roten Knopf, den man drücken muß, um den Brunnen zu leeren.

27) In der Kanalisation geduckt unter den Brettern gehen, den Hahn mit Öl beschmieren und daraufhin den Hahn drehen.

28) Sobald die Flutwelle kommt, schnell springen.

29) Im linken Raum (Kontrollraum) Tisch untersuchen und Clip mitnehmen; dann den Computer verwenden (auch mit Milly).

30) Beim Paßwortsystem Memo-Nummer benützen.

31) Über dir Brücke springen (Trennung von Milly).

32) Alle Räume untersuchen. Im Zimmer mit dem Laptop findet man Iron Rods und eine





Stun Gun. In den anderen Zimmern Metal Grates, Munition und Emerg. Spray.

33) Bei der zerstörten Brücke Iron Rods und Metal Grates einsetzen.

34) Nun zum Zimmer, wo Ihr zuvor die Metal Grates gefunden habt und in das Loch hinein springen. In diesem unterirdischen Komplex gibt es zwei weitere Ausgänge und ein Gitter.

35) Zuerst zum nächstgelegenen Ausgang direkt gegenüber. Dort Stun Gun mit dem Kasten benützen und Burner mitnehmen.

36) Zum anderen Ausgang. Hier Compact Disc aus dem zerstörten Laptop nehmen.

37) Burner an der Stelle benützen, wo man Wasser hört (vor dem Kontrollraum). Direkt beim Wasser Yellow Key Card und Munition mitnehmen.

38) Nach einer interessanten Zwischensequenz befindet man sich im Labor. Dort Allen Wrench mitnehmen, womit sich das Gitter im unterirdischen Komplex öffnet.

39) Im Zimmer den Schrank ins Loch schieben, um die Tür zu erreichen.

40) Compact Disc in den Computer stecken.

41) Zur Tür gegenüber vom Computerraum gehen und betreten (jetzt ist sie offen).

42) Im Anzug ganz links ist Munition.

43) Weitergehen, bis Ihr zu einem Raum mit zwei Gleitern kommt. Nach dem Kampf nehmt Ihr aus dem rechten Gleiter eine Batterie, die Ihr beim Gleiter im vorigen Raum einsetzt.

Hin und wieder seid Ihr auch auf die anderen Charaktere angewiesen, die Ihr ebenfalls steuern könnt, indem Ihr Euch derer einfach mit der R1-Taste bemächtigt.





Wat nu? Auch unser Held Laz ist von der tödlichen Krankheit befallen!

Ob wir bei der Vielzahl an möglichen Zahlen-/Buchstabenkombinationen alle erwischt haben, ist fraglich. Wer kennt noch mehr Spieler-Codes?

Diese Statue müßt Ihr von der richtigen Seite her angehen, sonst werdet Ihr von ihr geplättet und könnt von vorne beginnen...

44) Nach einer aufregenden Fahrt folgt nach kurzer Zeit wieder ein Kampf.
45) Weitergehen, bis man zu einem Korridor mit zwei Robotern kommt. Dort den linken Raum betreten, wo bei den Leichen eine ID-Card und Munition zu finden sind. Die ID-Card den Robotern zeigen und vor dem Betreten des Zimmers unbedingt speichern!
46) Nach gewonnenem Kampf, Memory Chip mit dem Computer benützen.
47) Es folgt ein erneuter Kampf. Sobald man ihn gewinnt, steht das Monster wieder auf. Nun das Monster zur Turbine locken und daraufhin den Abspann genießen.

Allgemeine Tips:
Oft speichern, besonders vor dem finalen Endkampf.
Man sollte auf alle Fälle die ganze Munition für diesen letzten Fight sparen; die Monster lassen sich auch mit Fäusten ohne Schwierigkeiten erledigen (im Gegensatz zum letzten Gegner).



Joypad-Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Fingerlein-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sicher gehen will, konsultiert vorher am besten einen versierten Dottore seines Vertrauens.

NINTENDO 64

NBA Hangtime

Peter Steinmann aus Raas und Bernd Schwertfeger aus Heilbronn haben uns mit allerlei nützlichen Zahlen- und Buchstabenkolonnen überschüttet, aus denen wir die folgende (und hoffentlich inzwischen gänzlich komplette) Übersicht erstellt haben. Um zweimal denselben Spieler in Eurem Team aufzustellen, müßt Ihr nur deren Nachnamen, bzw. bei längeren Nachnamen eine Kurzform davon und als PIN-Code viermal die Null eingeben. Die geheimen Spieler im Anschluß - meist irgendwelche Berühmtheiten aus der Spielebranche - haben dafür jeweils verschiedene PIN-Nummern.

Doppelte Spieler (0000 als PIN):

AHRDWY	(Penny Hardaway)
CLIFFR	(Cliff Robinson)
DAVIDR	(David Robinson)
DREAM	(Hakeem Olajuwon)
ELLIOT	(Sean Elliot)
EWING	(Patrick Ewing)
GLENNR	Glenn Robinson)
GHILL	(Grant Hill)
HGRANT	(Horace Grant)
JOHNSN	(Larry Johnson)
KEMP	(Shawn Kemp)
KIDD	(Jason Kidd)
MALONE	(Karl Malone)
MILLER	(Reggie Miller)
MOTUMB	(Dikembe Mutumbo)
MOURNG	(Alonzo Mourning)
MURSAN	(Gheorghe Muresan)
PIPPEN	(Scottie Pippen)
RODMAN	(Dennis Rodman)
RICE	(Glen Rice)
SMITS	(Rik Smits)
STACKH	(Jerry Stackhouse)
STARKS	(John Starks)
WEBB	(Spud Webb)
WEBBER	(Chris Webber)

Geheime Spieler:

AMRICH	(Dan Amrich) - 2020
BARDO	(Bardo) - 6000
CARLOS	(Carlos Pesina) - 1010
DANIEL	(Daniel Thompson) - 0604
DANR	(Dan Roan) - 0000
DIVITA	(Sal Divita) - 0201
EDDIE	(Eddie Ferrier) - 6213
EUGENE	(Geer) - 6767
JAMIE	(Jamie Rivett) - 1000
JAPPLE	(Japple) - 6660
JC	(John Carlton) - 0000
JFER	(Jennifer Hedrick) - 0503
JONHEY	(Jon Hey) - 6000
KOMBAT	(Ed Boon) - 0004
MARTY	(Martinez) - 1010
MEDNIK	(Mednik) - 6000
MINIFE	(Minife) - 6000
MORRIS	(Air Morris) - 6000
MORTAL	(John Tobias) - 0004
MUNDAY	(Larry Munday) - 5432
MXV	(Vinikour) - 1014
NICK	(Nick Ehrlich) - 7000
NFUNK	(Neil Funk) - 0101
PATF	(Patrick Fitzgerald) - 2000
PERRY	(Matthew Perry) - 3500
QUIN	(Kevin Quinn) - 0330
ROOT	(John Root) - 6000
SHAWN	(Shawn Liptak) - 0123
SNO	(Sheridan Oursler) - 0103
TURMEL	(Mark Turmell) - 0322

Dann haben wir natürlich auch wieder einige »Tonight's-Matchup-Cheats« auf Lager, die, wie der Name schon besagt, kurz vor



Was Ourseler im richtigen Leben treibt, konnten wir bisher nicht in Erfahrung bringen. Der Hut ist auf alle Fälle auch so ziemlich daneben!

Anpfiff des Spiels, während der Ansager die beiden Teams ankündigt, im "Tonight's Matchup-Screen" eben, aktiviert werden. Mit der Turbo-Taste verändert Ihr in diesem Screen immer die erste Stelle der Dreier-Zahlenkette, mit der Schuß-Taste die zweite Stelle und mit dem Paß-Knopf die dritte Stelle. Spielt Ihr zu zweit, müssen beide Spieler den gewünschten Code eingeben.

025 – Mini-Spieler
048 – Keine Musik
111 - Tournament Mode
120 – Schnelleres Passen
273 – „Turbo"-Turbo
284 - Schneller rennen
390 – Ohne Foulen
461 - Unendlich Turbo-Energie
552 – Noch schneller rennen
616 – Bessere Blocks
709 – Bessere Steals
802 –Volle Schußkraft
937 - Goal Tending erlaubt

Bei den restlichen Tonight's-Matchup-Codes müßt Ihr, während Ihr mit den Turbo-, Schuß- und Paßknöpfen die Zahlen verändert, zusätzlich noch den Analog-Stick in eine bestimmte Richtung drücken.

Big Heads – Drückt auf dem Stick nach oben und dabei gleichzeitig Turbo + Paß.

CPU Assistance Aus – Den Analog-Stick nach rechts drücken und dabei zweimal hintereinander die Paß-Taste betätigen.

Bunter Ball – Den Analog-Stick nach rechts drücken und dabei Schuß, Turbo, Paß aktivieren.

Auf einem Hochhaus spielen – Den Analog-Stick nach links und dabei zweimal kurz hintereinander Turbo drücken.

Shot Percentage Ein – Den Analog-Stick einmal im Kreis drehen (im Uhrzeigersinn, dabei oben anfangen).



NBA-Business as usual: Links im Bild setzt gerade einer der - fast schon obligatorischen - Wasserköpfe zum Dunk an, während Euch ein anderer Cheat diesen ungewöhnlichen Court auf dem Dach eines Hochhauses beschert (Bild oben).

P.S.: Wenn der Computer Euch die Qual der Team-Auswahl abnehmen soll, müßt Ihr an dieser Stelle lediglich auf dem Stick nach oben und dabei Turbo drücken.

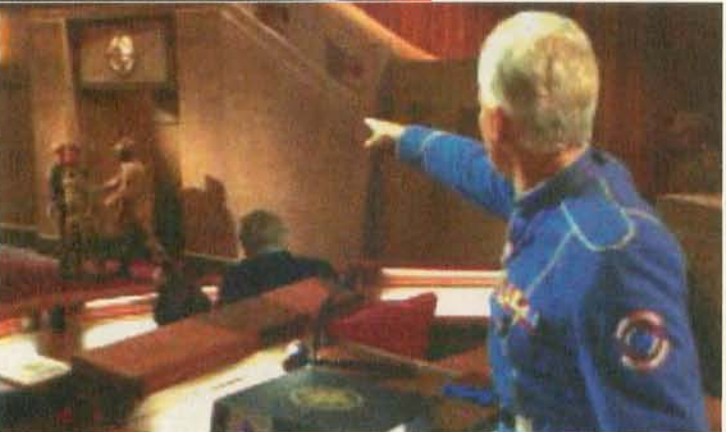
P.P.S.: Um Rodmans Haarfarbe selbst auszusuchen, drückt Ihr einfach bei der Team-, bzw. Spielerauswahl mehrmals den Paß-Knopf.

SEGA SATURN

Gun Griffon

Sven Meißner aus Vaterstetten hat auf zwei recht sinnvolle Cheats hingewiesen, die bisher von uns unveröffentlicht blieben. Für unendlich Munition muß man im Titelbild (das ist der mit "Press Start") nacheinander B, B, B, C, Start drücken. Unverwundbarkeit beschert dagegen diese Kombination (wird ebenfalls im Titelbild eingegeben): ←, →, B, C, C, Start.





Praktisch, so eine Levelanwahl! So könnt Ihr Euch z.B. ohne Probleme jederzeit direkt zum großen Shodowm beamen und alle möglichen Verhaltensweisen ausprobieren.

SONY PLAYSTATION

Wing Commander IV

Jens Maiwurm aus Recklinghausen kann bereits wenige Wochen nach Erscheinen des lang ersehnten WC-Saga-Sequels mit einer ungemein praktischen Level- bzw. Szenen-Anwahl dienen. Drückt im Copyrightbildschirm, der nach dem Einschalten Eurer Konsole gleich nach dem „Piracy-Protect"-Bildschirm auftaucht, nacheinander ↑, ↓, ↓, ↑, R2. Ein paar Sekunden später müßte daraufhin ein völlig schwarzer Bildschirm erscheinen. Lediglich rechts oben in der Ecke steht in weißer Schrift **SCENE=1**. Mit den R1- und R2-Tasten verändert Ihr den Wert hinter dem Bindestrich und bestimmt so Euer Startlevel (mit × bestätigen). Wenn Ihr Euch in einem späteren Stadium des Spiels zuschalten möchtet, müßt Ihr allerdings vor Eingabe des Cheats bereits die entsprechende CD eingelegt haben. Da es Jens diesen Sommer besonders langweilig war, hat er nicht nur diesen Code geknaxt und rübergefaxt, sondern gleich noch eine Kombination angeliefert: Drückt während des Kampfes L1+L2+□, um alle Schiffe gleichzeitig auszulöschen. Der Nachteil ist allerdings, daß dabei auch alle verbündeten Schiffe zerstört werden.

SONY PLAYSTATION

Mechwarrior 2

In Ausgabe 6/97 ist uns leider beim Code für die Unverwundbarkeit ein kleines Mißhap passiert: Richtig muß es **# # X 0 / A > < U Z** lauten. Sorry!

NINTENDO 64

Shadows of the Empire

Jan Wargalla aus Würselen hat uns als erster aufmerksamer Leser auf folgende „Umsteigemöglichkeit" hingewiesen: Mit Hilfe dieses Cheats könnt Ihr entweder einen AT-ST, Wampa oder Storm Trooper steuern. Wählt zuerst einen neuen Speicherplatz, und gebt als Namen »_Wampa_ _Stompa« ein. Beachtet das Leerzeichen am Anfang, die zwei (!) Leerzeichen in der Mitte und die Groß-/Klein-Schreibweise! Wählt dann als Schwierigkeitsgrad MEDIUM (weil sonst der Wampa-Cheat nicht funktioniert), startet das Spiel und pausiert gleich wieder. Geht ins Optionsmenü und wählt als Controller-Einstellung TRADITIONAL.

AT-ST:
Sobald Ihr einen AT-ST in der zweiten Runde von „Kampf von Hoth" seht, müßt Ihr gleichzeitig links auf dem Steuerkreuz + den rechten C-Knopf drücken und direkt danach oben auf dem Steuerkreuz. Benutzt danach noch einmal C-rechts, um die Perspektive zu wechseln, bis Ihr den AT-ST seht. Mit Hilfe des Steuerkreuzes könnt Ihr ihn dann steuern und mit oben feuern (was'n geiler Reim).

Wampa:
Gebt hier dieselbe Tastenkombination wie beim AT-ST ein, nur im Level „Flucht von der Echo Base". Wieder lenkt Ihr ihn mit Hilfe des Steuerkreuzes und greift mit unten an.

Storm Trooper:
Dieser Cheat wird im selben Level wie der Wampa-Cheat eingegeben. Diesmal müßt Ihr





Schon mal im „Cockpit“ eines AT-ST gesessen? Nein? Dann müßt Ihr unbedingt mal nebenstehendes Paßwort ausprobieren! Achtet bei der Eingabe unbedingt auf die eine Leerstelle zu Beginn und die zwei Leerstellen zwischen Wampa und Stompa.

rechts+C-rechts drücken, dann wieder oben. Die Steuerung funktioniert wie bei Wampa.

Hinweise:

- Während Ihr einen der drei Charaktere bewegt, könnt Ihr Dash immer noch mit Hilfe des Analog-Sticks steuern, auch wenn Ihr ihn nicht seht! Per Druck auf C-rechts dürft Ihr natürlich wieder wechseln.
- Sollte der Charakter, den Ihr gerade „benutzt“ sterben, dann wiederholt einfach den Cheat und schon habt Ihr einen neuen!
- Die drei „neuen“ Fortbewegungsmittel können nur laufen und angreifen. Sie sind nicht in der Lage, Türen zu öffnen, zu springen, etc.
- Es ist nur möglich immer einen Cheat auf einmal zu aktivieren

Patrick Fabri hat außerdem noch einen "Nachtragshaushalt" zum "_Credits"-Paßwort aus der VG 6/97 eingereicht. Schaut Euch, wie beschrieben, die Credits mit selbigem Paßwort an und kehrt dann per Druck auf die Start-Taste wieder zum Titelbild zurück. Wenn Ihr dann auf dem Analog-Stick nach rechts-oben (↗) drückt, erwartet Euch noch ein Snapshot der Programmierertypen. Wer tatsächlich so verrückt ist, dieses Spiel auf der Stufe "Jedi" zu spielen, der sollte als Namen wenigstens "_Jabba" eingeben (genau so schreiben, mit Leerstelle vorne, großem ‚J‘ und den Rest klein), da man nun in den Ego-Shooter-Leveln wenigstens mit der höchsten Schußstärke anfängt und dadurch die Gegner mit einem Schuß erledigt.



Jede Mission anwählen und noch viel mehr: So sieht das Cheat-Menü aus, wenn Ihr alles richtig gemacht habt.



Die Jungs von Radical Entertainment haben diese Ausgabe noch mehr Spuren hinterlassen. Bei NHL Powerplay gibt's auch 'ne Rad Army...

SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN

Independence Day

Patrick Fabri, Obertipser aus Spenge, hat nach einer Flut von Paßworteinsendungen und Teil-Cheats (MR_HAPPY, GO_POSTAL, GODZILLA, TOURIST, LIVE_FREE, FOX_ROX, DAB_DAB) endlich den erlösenden Master-Code für beide Versionen gefunden: **RADARMY**. Gebt bei beiden Systemen dieses Paßwort bei der Namenseingabe im Optionsmenü ein und kehrt dann ins Hauptmenü zurück. Playstation-Besitzer drücken hier noch schnell ←, →, □, O, △, △, ↓, damit das Cheat-Menü erscheint. Saturn-User behelfen sich stattdessen mit ←, →, ↑, ↓, X, Z, Y. Wie gesagt, um ins Cheat-Menü zu gelangen, müssen zwei Arbeitsschritte ausgeführt werden: Erst das Zauberwort RADARMY eingeben und dann gleich wieder ins Hauptmenü zurück und dort schnell die entsprechende Kombination drücken. Daraufhin erscheint das Cheat-Menü mit Levelanwahl, Unverwundbarkeit, etc. von selbst. Wollt Ihr die Teil-Codes ausprobieren, die nur einzelne Features des Cheat-Menüs aktivieren, dann geht genauso vor, wie eben beschrieben, nur mit den anderen Paßwörtern, die oben in Klammern stehen.

SONY PLAYSTATION

Rage Racer

Die beiden Tricks, die uns zu diesem neuen Namco-Flitzer in die Hände gefallen sind, bringen zwar nicht übermäßig viel, sollen aber auch nicht unerwähnt bleiben: Nachdem Ihr RACE START bestätigt habt, müssen die Knöpfe L1+R1+Select+Start zusammen gedrückt gehalten werden. Dann fahrt Ihr auf spiegelverkehrten Strecken. Wenn Ihr während der Pause △ gedrückt haltet und dabei L1, bzw. R1 drückt, dann könnt Ihr den Rückspiegel ein- und wieder ausschalten.

SONY PLAYSTATION

Nanotek Warrior

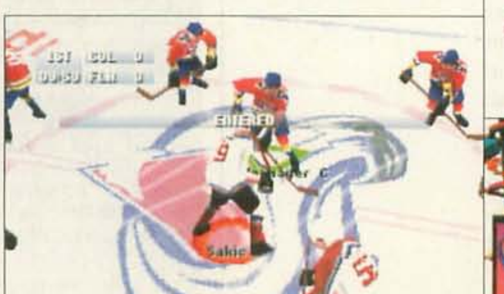
Als Nachtrag zu den Cheats und Paßwörtern aus der letzten Ausgabe haben wir noch drei weitere aufgetan. Sie müssen auch wieder im Pausenmodus eingetippt werden.

Lichtgeschwindigkeit:
O, □, O, □, △, △, △, ×

Volle Schilde:
Select, O, →, ↑, ↑, L1, L1, ×

Fahrzeug anhalten:
△, ←, △, →, ↑, △, Start. Verlaßt die Pause jetzt wieder und spielt weiter. Indem Ihr im Spiel △ drückt und festhaltet, bringt Ihr Euren Gleiter dadurch zum Stillstand.

Kurz vor dem Anpfiff, wenn der Schiri den Puck noch in der Hand hält, müßt Ihr unsere Cheats eingeben. Das Wort ENTERED erscheint jeweils in der Mitte vom Bild als Bestätigung (s. unten)



NINTENDO 64

International Superstar Soccer 64

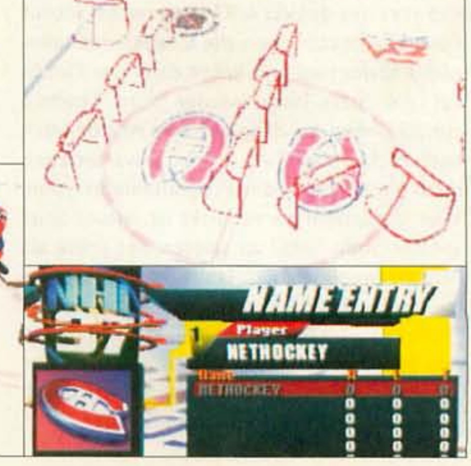
Wie zu erwarten, funktionieren die beiden Cheats der japanischen Version "J-League Perfect Striker" (siehe Video Games 5/97) auch bei unserer hiesigen Pal-Umsetzung. Um die Euro Stars A, Euro Stars B, Asian Stars, African Stars, All American Stars und World Stars anwählen zu können (in der japanischen Version waren nur drei Special Teams versteckt), müßt Ihr im Titelbild (wenn "Press Start" zu blinken anfängt) schnell ↑, L, ↑, L, ↓, L, ↓, L, ←, R, →, R, ←, R, →, R, B, A drücken, dann Z gedrückt halten und dabei mit Start bestätigen. Dies muß allerdings sehr schnell vonstatten gehen, noch bevor das Titelbild wieder verschwindet. Für den Big Head Mode gebt Ihr, ebenfalls im Titelbild, folgende Kombination ein: C↑, C↑, C↓, C↓, C←, C→, C←, C→, B, A. Dann wieder Z gedrückt halten und mit Start bestätigen.

SONY PLAYSTATION

NHL '97

Gebt Ihr bei der Namenseingabe vor einem neuen Spiel **NETHOCKEY** ein, verwandeln sich sämtliche Spieler auf dem Platz in Eishockey-Tore. Drückt Ihr hingegen kurz vor dem Anpfiff eine der folgenden Kombinationen, dann lassen sich diverse Power-Ups aktivieren:

L1, L2, L1, R1, × (Spiel wird schneller)
L1, L2, L1, R1, L1 (mehr Penalties)
L1, L2, L1, R1, R1 (mehr Penalty Shots)
L1, L2, L1, R1, L2 (höhere Treffergenauigkeit)
L1, L2, L1, R1, R2, (höhere Trefferquote)
L1, L2, L1, R1, □ (zusätzliche Perspektive beim Instant Replay)
L2, L2, L1+R2, R1, × (Kollisionsabfrage ausschalten)
L2, L2, L1+R2, R1, O (gastgebende Mannschaft ist generell etwas stärker)
L2, L2, L1+R2, R1, R2 (Drittel dauert nur 20 Sek.; Spiel muß allerdings nach der Eingabe abgebrochen und neu begonnen werden)







Selbst nach vielen, vielen Stunden Spielzeit erfährt Otto-Normalprügelspieler nie alle der versteckten Gags und Optionen. Wir klären Euch auf!

SEGA SATURN

Fighters Megamix

Sven-Hendrik Hüske aus Löhne und Jörg Tittel aus B-Tervuren haben in den vergangenen Monaten eine nicht unbeträchtliche Zeitspanne mit AM2s Megamix verbracht und einige Besonderheiten aufgelistet, die z.T. auch erst nach extrem langer Spieldauer wirksam werden. Tatsächliche Cheats oder gar zusätzliche Kämpfer, abgesehen von den hinter den Fragezeichen versteckten, gibt es allerdings keine zu vermelden.

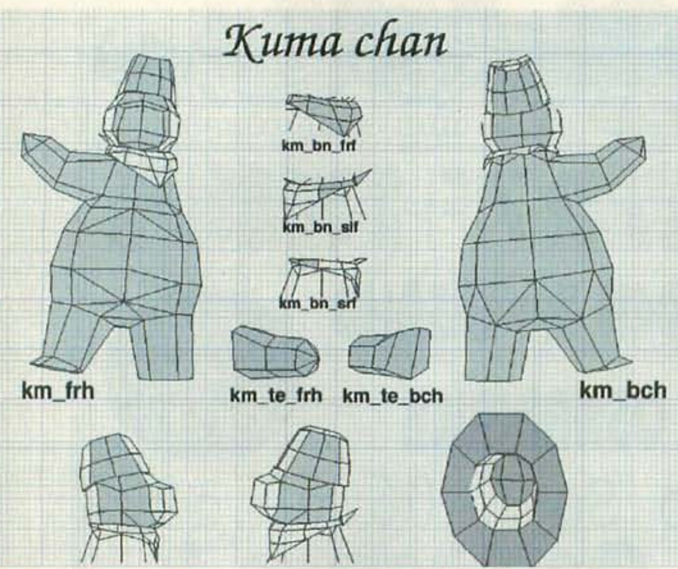
Zusatzoptionen:

• Um den Hyper-Mode zu aktivieren, gibt es zwei Wege: Entweder man spielt sämtliche Kurse durch, oder man siegt im Survival-Mode unter drei Minuten mindestens zweimal, unter sieben Minuten mindestens sechs mal oder insgesamt mindestens elf mal. Dann läßt sich dieser hübsche Menüpunkt aktivieren. Aber warum bloß? Das alte FV-Armourfall funktioniert nur bei Hornet, und da ist es egal, ob der Hyper-Mode an oder aus ist!

• Für die „No-Damage"-Option müssen „nur" 500 Fights gekämpft werden; wie viele man schon hat, kann unter „Bookkeep" eingesehen werden.

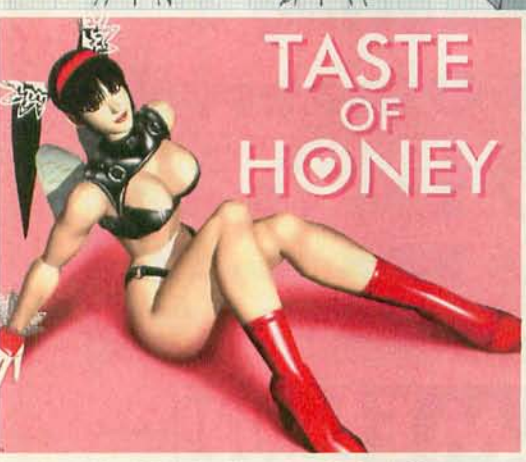
• Für den Survival-Mode-Stage-Select (oh Mann, was für 'ne Wortschöpfung!) gilt das selbe wie für „No Damage"

• Eines der am besten gehüteten FMM-Geheimnisse ist das versteckte Kartenspiel à la „Nights". Ihr müßt dazu ein ganz neues Spiel im Einspielermodus beginnen und Kurs A bis H durchspielen (Finger weg von I). Wählt dann den Trainingsmodus und führt hier mindestens 1200 Moves korrekt aus. Erst jetzt dürft Ihr im Einspielermodus weitermachen. Wählt nun Kurs I an und haltet dabei die L-Taste oben links am Pad gedrückt.





Wenn man die FMM-CD in einen ganz normalen PC einlegt und die richtige Software besitzt, um die OMAKE-Datei auf der CD zu entpacken, gibt's als Belohnung sechs schicke Grafiken



Nuttella oder Honig zum Frühstück? In diesem Falle läuft's wohl auf dasselbe raus...

Seltsames in B.M.'s Stage:
In B.M.'s Stage gibt es zwei ganz nette Kuriositäten zu bewundern:
• Wenn man die Stage mit Pandachan (Kumachan mit Δ auswählen) betritt, ist der Boden doch irgendwie anders: Das Fighting-Vipers-Schlangenlogo wird durch eine neue, riesige Textur ersetzt, durch ein überdimensionales Pandagesicht.
• Haltet, während die Stage geladen wird, auf beiden Pads X gedrückt, dann seht ihr eine „Sega-Classics" F-14 vorbeifliegen.
Fighter-Cheats & Tricks:
• Wenn man Kurs A geschaft hat, kann man, indem man nicht A oder C, sondern X oder Z drückt, das Schulmädchen Candy anwählen.
• Mit denselben Tasten wird aus Siba VF1-Siba, der Klotzkopf.
• Wählt man hingegen Kumachan mit Z aus, so wird aus ihm Pandachan.
• Für X-Mas-Bark benutzt man (Überraschung!) A+B+C.
• Mr. Meat (alias Neku) ist da schon etwas schwieriger. Ihr müßt zuerst einmal das Spiel bis zum Hauptoptionen-Screen laden. Dann drückt Ihr auf Reset und wiederholt das ganze, bis im Bookkeep-Screen die Turn-On-Anzeige auf 30 oder mehr steht. Jetzt müßt nur noch Kumachan mit X auswählen, und die Fleischwerdung von Big K wäre abgeschlossen.
• Um gegen die AM2-Palme zu kämpfen, muß man einfach Kurs 1 mit Fleischkeule Mr. Meat spielen. Der erste Computergegner ist nun nicht mehr Kumachan oder der Panda, sondern die AM2-Palme, welche allerdings die gleichen Moves besitzt, wie Kumachan, der Panda und der "Knochen".
Music-Select im Training-Mode:
Ruft im Training einfach die Moveliste auf und drückt L oder R zum vor-, bzw. zurückspulen.
Moves :
Zu guter Letzt noch ein paar interessante Moves für einige der versteckten Charaktere:
Janet: Dank ihrer spielerischen Herkunft kann Janet einen Move, den ihr Vorbild Aoi nicht beherrscht: Mit ←, → + Schlag + Kick benutzt sie ihre Magnum! Macht dies dreimal schnell hintereinander, dann hört ihr eine altbekannte Stimme "RELOAD" sagen, und Janet folgt der Stimme aus dem Off aufs Wort.
Rent-a-Hero: Ground Smash: ↓ ↘ →+Schlag
Bean: Double-Bomb: → → + Schlag
Hornet: Leg-Smashing: (Nur mit Rüstung/ Karosserie) → → +Schlag
Shoulder-Tackle: (Nur ohne Rüstung/ Karosserie) ← → → + Schlag + Kick
P.S.: Jörg war übrigens noch so pfiffig, uns auf den Omake-Ordner (Omake, jap. = Zusatz) auf der CD hinzuweisen. Besitzt Ihr das passende Dekomprimierungsprogramm, dann erschliessen sich dem PC-Besitzer sechs geile Artworks, von denen wir die drei schönsten auf dieser Seite auch gleich vorstellen möchten.

SEGA SATURN

Bomberman

Robert Jäger aus Grub hat uns ein kleines Sortiment an Cheats für das zweite Sega-Bomberman im Bunde beschert. Alle Cheats müssen im Titelbild bei gedrückt gehaltenen L- und R-Tastern eingegeben werden, noch während die Schriftzeile mit PRESS START BUTTON blinkt. Jede korrekte Eingabe wird mit einem Klingeln bestätigt.

Normal Mode:
Warp nach Welt 2: ↖ +B
Warp nach Welt 3: ↗ +C
Warp nach Welt 4: ↗ +X
Warp nach Welt 5: ↑ +Y
Abspann anschauen: ↓ +Z
Alle Items: ↖ +A

Battle Mode:
Der Cheat wird mit zwar auch mit der Kombination ↗ +C aktiviert. Danach müßt Ihr dann jedoch Battle Mode wählen, und sobald die Meldung NOW LOADING erscheint, L+R gedrückt halten.
Nun stehen zwei neue Charaktere zur Auswahl. Manto verfügt von Anfang an über einen Handschuh, während Yuna mit 9 Rollschuhen durch die Gegend flitzt. Als ein weiteres Extra könnt Ihr ab jetzt auch den Schwierigkeitsgrad bis Stufe 4 erhöhen.

NINTENDO 64

Mario Kart 64

Henric Uherek aus Löhne hat uns richtigerweise darauf hingewiesen, daß für die langsamere Pal-Version von Nintendos Ultrahit nicht ganz so wahnsinnige Zeiten gelten, um die Geisterfahrer erscheinen zu lassen (siehe Video Games 8/97, S.58), wie ursprünglich behauptet. Besitzt Ihr eine europäische Konsole und ein Pal-Mario Kart 64, dann begleiten Euch die Geister von Luigi, Mario und Prinzessin bereits ab folgenden Zeiten:
Luigi Raceway: 2:14
Mario Raceway: 1:48
Royal Raceway: 3:12
Von Henric stammt auch diese kleine Abkürzung in Donkey Kong's Jungle Parkway,

die eigentlich eher als kleiner Bug bezeichnet werden könnte, aber is ja egal: Nachdem man die Startlinie überquert hat, dreht man um und fährt zurück in die Höhle. Hier müßt Ihr Euch erneut umdrehen und zu der Stelle fahren, an der die linke Höhlenwand an die Urwaldtextur angrenzt, normalerweise die letzte Möglichkeit abzustürzen. Die magische Stelle ist der Kreuzungspunkt mehrerer Vektoren (von oben, unten und von vorne). Wenn Ihr im richtigen Winkel darauf zusteuert und kurz vorher springt, fallt Ihr in ein schwarzes Loch und erhaltet daraufhin die Bestätigung für eine geschaffte Runde. So läßt sich genug Zeit sparen, um sicher den vordersten Platz zu belegen.

Michael Hauschild aus Zeven wies außerdem auf die Möglichkeit hin, im Wario Stadium die Begrenzungen überspringen zu können. Dies funktioniert überall, wo zwei Streckenabschnitte direkt nebeneinander verlaufen. Am lohnendsten ist die Sache unmittelbar nach dem Start, oben auf den ersten Hügeln. Drückt mehrmals den A-Knopf und haltet ihn gedrückt, um genügend Schwung zu bekommen (ein Pilz ist hierbei auch kein Fehler). Kurz vor der Bande müßt Ihr springen. Ihr berührt dabei kurz die Begrenzung, und schwups seid Ihr drüber. Fahrt dann gleich wieder scharf links, so daß Ihr das Zieltor seht. Nun noch über diese Begrenzung (sehr schwer), und schon wäre die erste Runde geschafft. So ist es möglich, mit viel Übung eine Runde in 10 bis 12 Sekunden zu schaffen. Leider landet man beim zweiten Sprung entweder oft zu weit links vor dem Zieltor, so daß die Runde nicht zählt, oder zu weit rechts auf dem Sandhügel, so daß Lakita zu angeln beginnt...

SONY PLAYSTATION

Namco Museum Vol.2/ Vol.3

Peter Nadler aus Erding hat uns viele kleine Cheats zu den einzelnen Klassikern auf diesen beiden Compilations verraten.



Zu vier Spielchen gibt es bereits Cheats, die jeweils per Dip-Schalter aktiviert werden

N. M. Volume 2

Auf jener CD werden sämtliche Cheats durch das Umlegen jeweils eines bestimmten Dip-Schalters aktiviert. In das Dip-Schalter-Menü gelangt Ihr übrigens bei jedem Spiel, indem Ihr zu Beginn die Δ-Taste drückt.

Mappy

Schaltet zuerst den fünften Dip-Schalter bei "SW3" mit der X-Taste ein und beginnt das Spiel. Durch gleichzeitiges Drücken von L1+R1+X im Spiel überspringt Ihr dann die begonnene Runde.

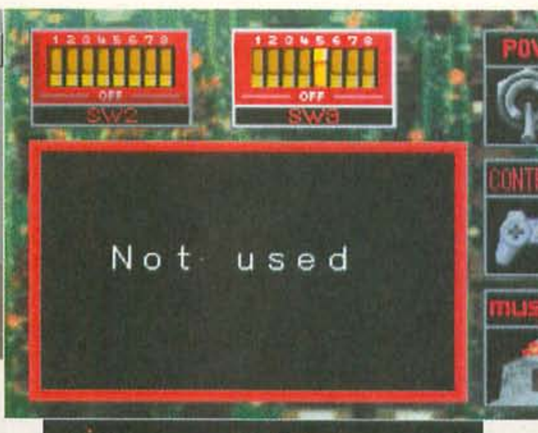
Super Pac-Man:

Schaltet hier den sechsten Dip-Schalter bei "SW3" mit der X-Taste ein. Wenn dann am Anfang einer Runde, noch bevor sich die Figuren bewegen, das Wörtchen „READY" blinkt, müßt Ihr L1+R1+O gedrückt halten und zusätzlich Start drücken, um eine Stage zu überspringen.

Gaplus:

Schaltet den vierten Dip-Schalter bei "SW3" mit der X-Taste ein.

Startet ein Spiel und drückt, wenn zu Beginn die Schriftzeile mit „Parsec 1" erscheint, schnell L1+R1+O und zusätzlich Start. Daraufhin erscheint links unten auf der Höhe des Parsec-Schriftzugs eine Zahl, die sich mit den Unten-/Oben-Tasten des Joypads verändern läßt. Habt Ihr euch für ein bestimmtes Level entschieden, muß nur noch die Start-Taste betätigt werden.





Gaplus' Levelanwahl ist ein wenig schlicht geraten: Die Zahl oben steht für Stage No. 94

Dragon Buster:

Schaltet hier den fünften Dip-Schalter bei "SW2" mit der X-Taste ein.

Beginnt ein Spiel und haltet beim Kartenbildschirm L1+R1+O gedrückt, um Clovis zu einem der ersten beiden Dungeons auf der Karte zu bewegen. Ihr könnt auch zu noch späteren Runden einsteigen, indem Ihr die drei Knöpfe einfach weiterhin gedrückt haltet und erst bei dem Dungeon, das Ihr als erstes betreten wollt, loslaßt.

N. M. Volume 3

Pole Position II

Ruft hier mit der Δ-Taste diesmal das Optionsmenü auf, geht auf „TEST" und bestätigt mit X. Drückt im Test-Menü nochmals Δ, um das Test-Optionsmenü aufzurufen. Geht nun auf "DIP SW" und schaltet im ersten „Sicherungskasten" den ersten Dip-Schalter mit der





In dem blauen Bild links seht Ihr das Menü, in dem zuerst ein Dip-Schalter umgelegt werden muß, damit danach im Hauptoptionsmenü (siehe Bild oben) die Zusatzoption „COURSE" erscheint



Im unteren, schmalen Bild sieht man links das Pickel-Icon. Zertrümmert Ihr damit eine bestimmte Wand, gelangt Ihr zu diesem Monster

↑ -Taste ein. Drückt dann zweimal die △-Taste und bestätigt „GAME" mit der ×-Taste. Wenn Ihr im PP-Titelbild jetzt wieder die △-Taste drückt, um das Optionsmenü erscheinen zu lassen, befindet sich dort eine neue Option, namens „COURSE". Geht mit dem Cursor auf die neue Option und aktiviert sie mit ×. Die Streckenführung ist nun anders.

Galaxian:

Wartet bis das Galaxian-Demo anfängt und betätigt solange die Select-Taste, bis die Anzahl Eurer Credits rechts unten im Bild 32 erreicht hat. Drückt jetzt noch einmal die Select-Taste, haltet sie gedrückt und betätigt gleichzeitig Start. Nun hat die ewige Zeitlupe ein Ende, und Ihr befindet Euch im Turbomodus. Wenn Ihr jetzt bis zur neunten Runde überlebt und während des Demos nach der neunten Runde die △-Taste drückt, werdet Ihr feststellen, daß sich im Optionsmenü ein neuer Menüpunkt, „RANK", eingeschlichen hat. Hier könnt Ihr jetzt auch den Schwierigkeitsgrad „HARD" auswählen. Ferner besteht ab einem Kontostand von über 30.000 Punkten, die Möglichkeit, in den sog. Psychedelic Mode zu wechseln. Habt Ihr besagte 30.000 Punkte erreicht, müßt Ihr bis zur nächsten Demo-Sequenz abwarten, die △-Taste drücken, im Optionsmenü auf „TEST" gehen, × drücken und hier nochmals △, um zu den Dip-Schaltern zu gelangen. Aktiviert den sechsten Schalter, indem Ihr auf dem Steuerkreuz nach oben drückt, und schon sieht die Welt viiiiel rosiger aus.

Tower of Druaga:

Drückt irgendwo im Museum bei gedrückt gehaltener L1- und R1-Taste ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←. Jetzt müßte links unten im Bild ein Eispickel-Icon erscheinen. Betretet nun den Tower of Druaga-Raum und lauft geradeaus auf die Backsteinmauer zu. Bei dieser Wand könnt Ihr mit der ×-Taste den Pickel benutzen und so hinter die Kulissen schauen...

SONY PLAYSTATION

Xevious 3D/G+

Namco ist wirklich eine durch und durch verspielte Softwarefirma. Zwei Charaktere aus der Beat'em-Up-Abteilung wurden in diesem Falle in Form von zwei neuen Raumschiffen recycelt. Um als Heihachi-Jäger durch die Gegend zu fliegen, müßt Ihr im Xevious 3D/G-Titelbild (rechts im Bild seht Ihr, welcher Screen genau gemeint ist) ←+×+O gleichzeitig drücken, dann noch zusätzlich Start drücken und alle vier Knöpfe so lange gedrückt halten, bis Euer Fluggerät aus dem Hangar fliegt und die Form des berühmten Kämpfers annimmt. Player Zwo hat dafür die Möglichkeit als Paul an den Start zu gehen. Hierzu müßt Ihr ebenfalls ab dem Xevious 3D/G-Titelbild →+×+O+Start gedrückt halten, bis sich der zweite Jäger eben in Paul verwandelt hat.

SONY PLAYSTATION

Tigershark

Dauereinsender Jan Wargalla aus Würselen konnte sich auch in dieser Ausgabe wieder mit einem kleinen Tip-Beitrag nützlich machen. Hier seine Paßwörter:

Level 2 AKULA
Level 3 PASHA
Level 4 MIRAS
Level 5 NAKAT
Level 6 REZKY
Level 7 TUCHA
Level 8 ZARYA
Level 9 VOSTA

Die folgenden Paßwörter müssen in jenem Screen eingegeben werden, welcher nach einer gescheiterten Mission erscheint, in dem man aber zugleich auch Codes eingeben kann: **RUBLE** (mehr Waffenpower), **SNEEG** (verstecktes Spielchen), **KIEV** (Movie-Player), **BUGGY** (Preview von "Bugrider"), **SOYUZ** (weniger Anziehungskraft).



Tut Ihr brav, was links steht, verwandeln sich Eure Flieger in Heihachi und Paul



Gerade erst getestet, und schon gibt's den ersten Cheat dazu! In letzter Minute haben wir auch noch die entsprechende Tastenfolge für die SAT-Version reinbekommen. Die verraten wir Euch dann in der nächsten Video Games.

SONY PLAYSTATION

NHL Powerplay

Das nenne ich aber mal richtig gutes Teamwork zwischen der Tips- und der Testabteilung. Gleich in einem Aufwasch werden da heuer Tips und Tests produziert... Um mit dem rundum perfekten RAD ARMY-Programmierteam aufs Eis zu gehen, müßt Ihr lediglich bei der Teamauswahl R2, R2, R2, L2, L2, L2, Select drücken. Das Dream Team taucht dann automatisch rechts von den Nationalmannschaften im Menü auf. Apropos Rad Army - Die selben Jungs haben bei Independence Day scheinbar auch ihre Finger mit im Spiel gehabt. Dort heißt das ulimative Paßwort nämlich genauso.

SONY PLAYSTATION

Hard Boiled

Die Programmierer aus Fronkreisch waren so gnädig, uns ihren eigentlich nur für den internen Gebrauch bei Cryo Interactive bestimmten „Cheat Mode I" zu verraten. Um gleich alle Missionen anwählen zu können, müßt Ihr während des „Anti Piracy" - Bildschirms (jener, welcher beim Einschalten Eurer Konsole gleich nach dem Playstation-Logo erscheint) ↑ +X+Start gedrückt halten. Danach nur noch auf „LOAD GAME" gehen, und siehe da: Alle Missionen sind spielbar! Nachdem der Cheat Mode aktiviert wurde, könnt Ihr auch jederzeit Eure Energie wieder auffüllen, indem Ihr die Select-Taste betätigt. Außerdem ist es nun möglich, jedes Level im Sauseschritt zu durchfliegen. Haltet hierzu lediglich die R2-Taste gedrückt. Doch Vorsicht! Da Ihr nicht unsterblich seid, müßt Ihr öfters mal die R2-Taste loslassen und per Druck auf Select Eure Energieanzeige wieder auffüllen.



Hard Boiled einlegen, einschalten und nach ca. 30 Sekunden dem Endboß einen Besuch abstatten? Cheat Mode I macht's möglich!

GALERIE 1



Unser Schweizer Haus- und Hofkünstler Gianni Pietroniro aus Bern hat sich erlaubt, diese schmucke „Gegenüberstellung" anzufertigen.

SONY PLAYSTATION

Slamscape

Peter Nadler kommt diese Ausgabe sogar gleich nochamal zu Wort. Er hat uns zu diesem eher seltsamen Sci-Fi-Arena-Shooter alle regulären Paßwörter und derer einige besondere vermacht. Jetzt kommt's:



uraniumania: △ × × □ ○ △ × △

× ○ ○ △ □ □ ○ ×

endless bummer: × △ × ○ △ □ ○ ×

viva los vagrantes: ○ △ × △ × □ □ △

Game Over Verlierer-Sequenz:
○ ○ ○ ○ △ ○ × ○
Game Over Gewinner-Sequenz:
○ ○ ○ △ × × △ ○
Credits: ○ ○ ○ □ ○ × × △
Das Beste kommt wie immer zum Schluß. Wenn Ihr unbesiegbar sein wollt, dann gebt einfach während dem laufenden Spiel folgende Kombination ein: Select-Taste drücken, dann □ □ ○ ○ □ □ △ eingeben, Select noch ca. eine Sekunde gedrückt lassen und dann loslassen. Wenn es geklappt hat, taucht links von Eurer Energieanzeige ein roter Balken auf, der zukünftige Treffer „reflektiert".

SONY PLAYSTATION

NHL Face Off '97

Bei der diesjährigen Version ist es gar nicht so schwierig, per Create-Player-Option perfekte Spieler zu erschaffen, werden die nötigen "Zutaten" ja quasi gratis gleich im Handbuch mitgeliefert... Ihr müßt lediglich einige Namen der Programmierer ausprobieren, die am Schluß der Anleitung genannt werden, ihnen die Spielernummer "1", ein Gewicht von 150 Pfund zuweisen und "Foreward" und Rechtshänder einstellen. Alle anderen Werte müssen so belassen werden, wie sie sind, sonst funktioniert es nicht. Wenn Ihr danach beim Menüpunkt "Sign Free Agent" nachschaut, werdet Ihr feststellen, daß sämtliche so erschaffenen Spieler in jeder Kategorie mit dem höchsten Wert, nämlich "99", ausgestattet sind. Hier kommt die Liste jener Programmierer, mit denen der Cheat funktioniert:

RAJA ALTENHOFF
TOM BRASKI
CRAIG BROADBOOKS
JOSH HASSIN
TAWN KRAMER
ALAN SCALES
KELLY RYAN
JODY KELSEY
CHRIS WHALEY
PETER DILLIE
CRAIG OSTRANDER

DICKES ENDE

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? „Du wirst Dich schon umschauen, das böse Erwachen kommt noch." Wie recht diese Klugscheißer nur immer wieder haben. Hier isses wieder:

Krieg den Syndern

Stammleser werden sich sicher noch an den Wirbel erinnern, den ein frei erfundener, aber in allen Webpages und Publikationen kursierender, nicht funktionierender Mega-Cheat zu Resident Evil auslöste. Im Falle von Bullfrogs Syndicate Wars, das übrigens erst letzten Monat erschienen ist, läßt sich seit Anfang des Jahres ein ähnliches Phänomen registrieren. Spart Euch also das Porto und die Blöße und schickt bitte besagten Tip für alle Waffen (im Titelbild oben, oben, unten, unten, usw. drücken) nicht mehr ein, auch wenn er Euch noch so oft im Internet oder in gedruckter Form irgendwo über den Weg läuft. Wenn wir Preise für diejenigen Oberlemminge vergeben könnten, denen dann alle anderen jeden Unsinn nachmachen, dann müßte Christan Kreutzer aus H. ganz oben auf der Nominierungsliste stehen. Chrissi hat uns diesen Cheat zu einem phänomenal frühen Zeitpunkt, nämlich nachweislich bereits vor über einem Jahr (Eingangsstempel vom 31.7.96) zur Veröffentlichung angeboten. Damals lag noch nicht mal eine Vorabversion bei uns herum, geschweige denn gab es irgendwelche Ankündigungen von EA hinsichtlich eines baldigen Erscheinens. Vielleicht haben wir das alles ja nur der Langeweile arbeitsloser Geheimdienste zu verdanken. Trotzdem faszinierend, wie sich ein derart sinnloser Cheat so unendlich lange vor dem Release des Spiels selbst etablieren konnte. Absolut Rekordverdächtig!

GALERIE 2

Roland Speiser aus Wien hat seine Vielein-senderfähigkeiten erneut unter Beweis gestellt und diesen Bösian produziert



WIE LÄUFT'S?

Wer die folgenden „Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken.

2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem **Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei **Wohnsitzen außerhalb Deutschlands** wird Euch sowieso ein **Verrechnungsscheck** per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen PC besitzt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.

4. Macht Euch nicht die Mühe aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (lesen wir nämlich alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.

5. Tips und Lösungshilfen zu Zelda-, Mario- und Sonic-Spielen sind definitiv out. Auch in Sachen DKC 1, 2 und 3, Tekken oder Toshinden sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor 40 bis 500 Mark!

Unsere Adresse:
DMV Verlag
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

LESERPOST

Unser Forumthema 'Exoten rein oder raus' hat reichlich Wirbel unter Euch ausgelöst, und die überwiegende Mehrheit stellt sich wie im wirklichen Leben hinter die Kleinen, und wir in der Redaktion haben unsere Probleme damit, doch lest selbst. Außerdem scheint unser aller Lieblingsthema bei anderen Medien mal wieder gar nicht gut wegzukommen, wie Thomas Rieß aus L.A. zu berichten weiß.

Forum 7/97 : Exoten

Hi VG! Ich und ein vorgegebenes Thema für einen Leserbrief verwenden? Nie - dachte ich. Doch Euer Forumthema aus VG 7/97 erscheint mir doch von größerer Bedeutung, als die dort gestellte Frage zunächst den Anschein hat: Minderheiten rein oder raus? In meinen Augen fast schon eine Glaubensfrage! Das Gros der Videospieler in Deutschland hat inzwischen eine PlayStation, vielleicht auch den Saturn und ein vermutlich stündlich wachsender Teil ein N64 zu Hause vorm Fernseher stehen. Das sind auch die Konsolen, die den Löwenanteil der tagtäglich in die Händlerregale schwappenden Softwareflut ausmachen. Klar, daß diese Konsolenbesitzer über die Neuerscheinungen für ihren Liebling auf dem Laufenden gehalten werden möchten. Andererseits seid Ihr ein Multiformatmagazin! Wenn ich ausschließlich über mein geliebtes N64 lesen wollte, würde ich mir eben eine entsprechende Fachzeitschrift kaufen und nicht die VG. VG-Leser, so denke ich, wollen aber mehr als eine Suppe ohne Salz. Wir möchten eine möglichst breit gefächerte Information, den berühmten Blick über den Tellerrand, der, soweit ich weiß, auch noch niemandem geschadet hat. Und mal ganz ehrlich: Wer hat noch nie einen Artikel über eines dieser exotischen Spiele (Uiii, **Samurai Shodown**...!) oder fremden Plattformen gelesen, den er interessanter fand, als das viele Wissenswerte über die eigene Konsole? Ich persönlich vermisse jedenfalls sehr Eure PC Engine- sowie Neo Geo-News, oder auch mal wieder den zünftigen Verriß eines miesen Jaguar-Spiels. Besonders die beiden ersteren habe ich früher regelrecht verschlungen. Ein Schnipsel ist dafür definitiv zu mager! Wen interessiert schon, wieviele Leser welche Konsole besitzen? Eure Leserumfragen sind in diesem Punkt wirklich ungenügend. Ihr solltet besser fragen, wer über welche Konsolen etwas lesen möchte. Ich denke, die Ergebnisse könnten Euch überraschen. Langer Rede, kurzer Sinn: Mainstream allein ist fade, viel zu fade! Berichtet lieber über alles, was in unserer geliebten Konsolenwelt passiert. Viele Trends beginnen in den unmöglichsten Ecken. Deshalb lese ich doch die VG. Kürzt von mir aus den Test das 95sten Updates eines Sportspiels, verkleinert Eure Schriftgröße, wenn es sein muß, aber berichtet wieder ausführlicher über die Randgruppen! Das gäbe der VG den - in Bezug auf diesen Punkt - leider etwas in den Hintergrund getretenen Feinschliff zurück. Bei der Gelegenheit: Denkt doch auch mal über eine Oldie-Rubrik nach! In bester Hoffnung

Joachim Hesse, Runkel

NEIN, bloß nicht noch mehr Kinkerlitzchen. Was interessiert die 98,52731 % (Anm. d. Red.: Wow, Du scheinst die Ergebnisse unserer Leserumfrage aber ganz genau zu kennen!) der Leser, die eine der drei 'großen' Konsolen besitzen, schon eine Randkonsole, die sowieso nie den Durchbruch schaffen wird (geschafft hat)! Und noch was: Zu Roberto Lieberwirth, Leserpost 7/97: Ich sitze hier vor meiner unverbastelten PAL-PSX, habe ca. 50 Spiele, soviel gibt's bis Weihnachten nicht für den Steckmodul-Toaster, freue mich über ein reichhaltiges Nachschub-Kontingent, bewundere die PAL-Umsetzungen, und da redet der werte Herr L. von Fehlinvestition? Daß ich nicht lache. Eine Frage noch: Wird das N64 und dessen Software voraussichtlich nochmal billiger? Man munkelt, daß Sony die PSX ab Herbst für 199,— DM anbieten will. Was wird da wohl dran sein? Mit freundlichen Grüßen

Frank Danneschewski, Norderstedt

Liebe VG-Redaktion! Als alteingesessener Neo Geo-Liebhaber möchte ich an dieser Stelle doch einige Kritik an ihrer Berichterstattung zu den Exoten loswerden. Dazu sei zunächst gesagt, daß diese Kult-Konsole einen Sonderstatus unter selbigen einnimmt, der sich nicht zuletzt eben auf der kontinuirlichen Versorgung mit Klasse-Beat'em Ups direkt aus den Arcades begründet. Zudem hat die Konsole nur unwesentlich an Aktualität verloren, was Konvertierungen wie **King of Fighters '96** oder **Real Bout Fatal Fury** doch eindrucksvoll beweisen. Der Fetzen aus der VG 5/97 war wohl ein schlechter Scherz. Doch nun zum Kern meiner Kritik: Ich will ihr Mag einfach mal mit einer gewissen Boulevardzeitung vergleichen, die sich durch einseitige Reportagen Popularität verschafft und keineswegs zur freien Meinungsbildung beiträgt. Gemach, gemach meine Herren, nehmen Sie doch bitte wieder Platz! Mit diesem Vergleich will ich einzig und allein herausstellen, daß Sie zwar in informativer und sympathischer Weise und weitgehend neutral Bericht erstatten, aber dabei eben nicht den Spielemarkt in seinem gesamten Spektrum widerspiegeln. Ich verlange beileibe nicht, daß die Inhalte anteilig nach der Verbreitung der Konsolen weltweit gegliedert werden, denn veraltete Geräte ohne Software-Unterstützung fallen sowieso nicht ins Gewicht. Jedoch wäre eine Information über alle Aktivitäten auf dem Konsolenmarkt in dem Maße angemessen, daß die Möglichkeit zum Vergleich jederzeit gewährleistet ist. Da ich auch eine PS mein Eigen nenne, bin ich zwar einerseits froh über das Überwiegen der PS-Informationen, andererseits fehlt zumindest mir persönlich der Kontrast zu anderen Konsolen. Schnell kann der Eindruck entstehen, es gäbe nur die drei und sonst gar nichts. Das Exotendasein der PC-Engine hierzulande ist ja nun nur regionaler Natur, durch einfaches Nichterwähnen verlieren die Leute aber das Bewußtsein dafür. Wenn ein Mag den Untertitel 'Die ganze Welt der Videospiele' trägt (oder trug?), dann darf ich doch eine marktumfassende Dokumentation erwarten und keine Meinungsmache, die aufgrund der Randexistenz anderer Anbieter nicht als solche auffällt. Wenn ich die inhaltliche Konsistenz Ihres jetzigen Heftes mit jedweder Ausgabe der Jahre 91 bis 94 vergleiche, so ist ein anfangs wirklich breitgefächertes Spektrum an Infos einem stark verengten Blickwinkel gewichen, ein bißchen kommt es mir vor, als wärt Ihr bequemer geworden. Ich kann mir gut vorstellen, daß ein wenig mehr Rampenlicht den Exoten, dem Informationsgehalt und der Aussagekraft Ihres Heftes und letztendlich auch uns Lesern nicht schaden würde. In diesem Sinne wünsche ich einen heißen Draht zur Szene und den üblichen Kram...

Matthias Berlen, 'Who the heck knows'-Stadt

Hi VG! Hier meldet sich einer von der 0,7%-Front (Anm.d.Red.: Das ist laut unserer letzten Leserumfrage der Anteil der Neo Geo-Besitzer unter Euch). Ja, ich bin ein 16-jähriger Neo Geo CD-Besitzer, und es gibt mich wirklich. Dickes Lob an Eure Redaktion, klasse Artikel und ein tolles neues Layout! Als ich las, daß Mr. Beat'em Up jetzt die Leserbriefe macht, wollte ich Euch schreiben, obwohl der Brief nicht abgedruckt wird, weil ihn nur 0,7% der Leserschaft vielleicht lesen würden. Ich gehöre zu den Lesern der ersten Stunde und träumte vom Neo Geo schon, als es für mich noch unerschwinglich war, es noch kein Neo Geo CD gab und ich ein NES, einen Game Boy und ein Atari 2600 besaß. Dann kam irgendwann die Botschaft aus der VG, das Neo CD sei da und es wurde gekauft. Obwohl ich Eure alten, guten Artikel vermisse, bitte ich wenigstens um das: Könnt Ihr nicht zweimal im Jahr einen Kasten bringen, wie bei **Real Bout Fatal Fury Special** und dort reinschreiben, wie Du (Ralph) und Wolfgang die

neuen Spiele findet? Halt, nicht wegschmeißen! Könnt Ihr nicht ein Beat'em Up-Special bringen mit den 25 besten Beat'em Ups und einen Sonderartikel über das Neo Geo 64? Vielleicht kauft sich die Konsole ja diesmal 1% der Leserschaft. Ach ja, noch was: Laßt Tet weiter so ausschweifen bei den Previews, die sind immer klasse! Noch einmal ein Lob an Tet, Wolfgang und Dich, weil Ihr meiner Meinung nach die besten Artikel schreibt! Tschüß, Euer

Björn Schattenhofer, Celle

Hallo, Ihr Knappen! Als erstes möchte ich sagen, daß ich seit dem 20.3.97 stolzer Besitzer einer Nintendo 64 Bit Videospielkonsole bin. Nun, natürlich möchte ich besonders viel über meine Konsole lesen, ganz egal, was es ist, Hauptsache es geht ums N64. Obwohl ich mir überlege, demnächst eine PS zu kaufen, lese ich PS- sowie Saturn-Berichte selten bis nie. Bei Exoten werde ich aber immer hellwach (Anm. d. Red.: Soll das etwa heißen, daß die anderen Artikel einschläfernd sind ?!). Würde ich in einer aktuellen VG jetzt wieder mal was über die Duo Engine, das Amiga CD 32 (hab ich übrigens) oder über das 3DO lesen, würde ich mir an den Kopf greifen und zu mir selbst sagen: 'Die gibt's ja auch noch!' und ich hätte wieder dicken Gesprächsstoff für Geblubber mit meinem besten Kumpel, der übrigens auch alteingesessener Zocker ist. Nebenbei, wo kämen wir hin, wenn Ihr nichts mehr über untergeordnete Konsolen schreiben würdet? Es gäbe dann nur noch drei Konsolen im Heft zu finden. Ist doch eigentlich langweilig, jedenfalls nicht so spannend, wie wenn man vielleicht neun bis zehn Konsolen in der VG vorfindet. Schreibt von mir aus dicke Berichte und Previews, ich persönlich würde auch mehr für die VG bezahlen, wenn Ihr dafür mehr Seiten braucht. Außerdem denke ich, daß jeder zumindest für News über das Neo Geo 64 und über das M2 seine Stimme gäbe, denn das werden ganz bestimmt zwei knüppelharte Spielkonsolen, die mit genug Softwareunterstützung jeder Konsole auf dem Markt in den Hintern treten könnten und die es deswegen nicht verdient haben, nicht berücksichtigt zu werden, oder? In diesem Sinne,

Carsten Grand, Bad Orb

Ja, die guten alten Exoten! Ich kann mich noch genau an die Zeit erinnern, in der ich selbst wie Björn jeden Schnipsel in der VG über das Neo Geo verschlungen habe und es mir schließlich zulegte und kurze Zeit später als NG-Experte zur VG stieß. Wäre wohl alles nicht passiert, hätte man es seinerzeit nicht erwähnt. Damals gab es allerdings 'nur' Nintendo und Sega als Große und deshalb war es leichter, Infos über Exoten im Heft unterzubringen als heute, wo mit Sony noch ein dritter ganz Großer um die Gunst der Videospieler buhlt. Treue Leser werden bemerkt haben, daß wir nun wesentlich seltener Tests und Previews von Importtiteln im Heft haben, ganz einfach aus dem Grund, daß wir teilweise schon größte Mühe haben, sämtliche offizielle Titel für die großen Drei reinzuquetschen, was mir auch gerade wieder auffällt, wenn ich auf den Redaktionsplan der VG9/97 schiele, der neben mir liegt. Wo aber wäre Sony heute, wenn wir sie als sogenannten Kleinen nicht berücksichtigt hätten? Daß deren Konsole ein echtes Hit-Potential hatte, war aber schon von Anfang an abzusehen, als Namco die ***Ridge Racer****-Umsetzung ankündigte. Anders ist das etwa beim M2, das immer wieder verschoben wird und von dem kein echter Hittitel Lockrufe verbreitet. Gerüchte behaupten sogar, das gesamte Projekt wäre mittlerweile auf Eis gelegt und man würde bei Matsuhita die damit gewonnene Erfahrung für ein neues Konsolenprojekt (eine Entwicklungsstufe weiter oben angesetzt) nützen. Zum Neo Geo 64: Ersten Augenzeugenberichten nach sollen die beiden Premierenspiele* ***Samurai Shodown 64*** *und ein namentlich noch unbekanntes Rennspiel die hohen Erwartungen nicht erfüllen können, obschon die 64 Bit-Version der Samurai-Saga zwar hübsch anzusehen und mit einem komplizierten Ausweichsystem versehen ist (weshalb bei der Präsentation auch nur SNK-Mitarbeiter spielten, um die in diesem Spiel ungeschulten Messegäste nicht zu vergraulen), soll die gebotene Technik nicht an etwa Segas Model 3-Hit* ***Virtua Fighter 3*** *heranreichen. Aber zurück zum Exotenthema: Da unser Galeerentreiber Rob wie bekannt ein erklärter Neo Geo-Feind ist, haben wir (Ralph und Wolfgang) es zusätzlich schwer, ihm eine Seite dafür abzutrotzen, da mangels offizieller Präsenz von seiten SNK in Deutschland auch keine Anzeigen im Heft zu erwarten sind. Diese Tatsache hatte früher, als die VG noch alleiniger Herrscher im Konsolenzeitschriftenmarkt war, noch einen geringeren Stellenwert, fällt aber heutzutage aufgrund massenweiser Konkurrenz immer mehr ins Gewicht. Bequemer, wie es uns Matthias vorwirft, sind wir also mit Sicherheit nicht geworden, ich würde liebend gern jede Ausgabe z.B. einige Seiten zum Neo Geo schreiben, aber mittlerweile ist's eben nicht mehr so einfach. Trotzdem werden wir weiter hartnäckig Rob mit den Exoten belästigen, mal sehen, was dabei herauskommt. Zu Björns Frage mit den besten Beat'em Ups aller Zeiten: Aus Platzmangel hier meine persönlichen All-Time-Beat'em Up Top Five (ohne Reihenfolge):* ***Tekken 2, Killer Instinct Gold, Samurai Shodown 2, Fatal Fury 3*** *sowie* ***Steet Fighter 2****. Und zu guter Letzt noch zu Franks Frage: Ob das N64 in absehbarer Zeit nochmal billiger wird, hängt wohl maßgeblich vom Preis der Mitbewerber ab, und die werden billiger. Gestern erst habe ich Sonys Playstation für DM 249,— gesichtet.*

Abwechslung ?!

Hallöchen! Erstmal schleim ich etwas rum. Eure Zeitschrift ist echt supergenial. Nun will ich aber etwas loswerden, was mich in letzter Zeit ziemlich wurmt. Und zwar das mit Nintendo, Sega und Sony. Vor einiger Zeit habe ich mir eine PlayStation angeschafft und danach das N64, um etwas Abwechslung zu haben. Genau das ist aber der springende Punkt. Ich brauche Abwechslung! Was nutzt es mir, wenn auf beiden Konsolen Spiele der gleichen Art herauskommen wie z.B. **Mario 64** und **Croc** oder **WipEout** und **Extreme G** oder **Wave Race** und **Jet Rider** und und und. Da hätte ich mir auch nur das N64 oder nur die PS kaufen können. Kommt mir jetzt nicht mit **Tomb Raider** oder **MDK**, das habe ich auf meinem PC. Und das mit dem N64 Vibration Pack: Zack! Da hat Sony auch einen Finger-Vibrator. **Tekken 1,2** habe ich, **Tobal 1** und **Resident Evil 1 +2** auch. Fehlt nur noch **Turok** auf dem N64. Drei Viertel aller PlayStation-Titel sind sowieso nur Müll, mit oder ohne FMV's. Wo sind die alten Zeiten geblieben, als es noch hieß: Neo Geo = Beat'em Up, Super NES= Abenteuer und Mega Drive = Action. Das einzige, das mich noch aufrecht erhält, ist das Tamagotchi. Was haltet Ihr denn von dieser Entwicklung? Ich glaube, das würde andere Leser sicher auch interessieren.

Oliver Sauer, Mannheim

Oh allmächtiger Meister, würdest Du uns arme Redakteure in Deiner unendlichen Großzügigkeit auch an ***Resident Evil 2*** *teilhaben lassen? Hmm, da haben wir uns in der Titelaufzählung wohl ein bißchen verhauen, was? Die ergibt ohnehin irgendwie keinen Sinn. Außerdem bist Du wohl ein bißchen verwöhnt, viele Leute wären froh, wenn Sie sich alle verschiedenen Titel für* ***eine*** *Konsole zulegen könnten. Deshalb, und auch aus marketingtechnischen Gesichtspunkten, ist es doch nur zu befürworten, wenn jede Maschine aus jedem Genre Titel vorweisen kann, ansonsten fehlt nämlich die Abwechslung auf ein und derselben Konsole. Eine gewisse Eigenständigkeit besitzt dennoch jeder Hardwarehersteller mit seinem Softwareangebot, denn* ***Wave Race*** *spielt sich ganz anders als* ***Jet Rider, Extreme G*** *gibt's noch gar nicht, und sowas grafisch Geniales wie* ***Turok*** *ist in der Form auf 32-Bit-Konsolen nicht hinzukriegen. Dafür haben diese dann wiederum Hits wie* ***Exhumed*** *mit phänomenaler Soundkulisse oder* ***Disruptor*** *mit stilvollen Zwischen-FMVs, um Deine Aufzählung abzuhandeln. Deine Katalogisierung der 16-Bit-Ära trifft dann auch nicht ganz zu. Neo Geo = Beat'em Up ist O.K. aber Action auf dem Super NES gibt's nun genug. Wahr ist, daß das Mega Drive in seiner Blütezeit als die ultimative Konsole für Ballerspiele galt (man denke nur an die Kult-Hits* ***Thunderforce, Musha Aleste*** *oder* ***Elemental Master****). Das lag im wesentlichen daran, daß die Super NES-Programmierung in der Anfangszeit Probleme aufgrund der niedrigen Taktung der Hardware bereitete, diese wurden aber bald von den guten Teams überwunden, und Du wirst ganz wenige 16-Bit-Spiele finden, die nicht in einer ähnlichen Form auch bei der Konkurrenz veröffentlicht wurden. Mir fällt da gerade nur* ***Bombliss*** *ein, das eh nie offiziell in Deutschland erhältlich war.*

Videospiele im TV

Hallo an alle vom VG-Team! Ich lese Eure Zeitschrift schon seit fast fünf Jahren und muß sagen: Ihr werdet immer besser, wenn mir persönlich das neue Layout auch nicht sooo gut gefällt (Anm. d. Red.: Das wird hoffentlich nicht der Start einer neuen Diskussionsrunde unter Euch zu diesem Thema!). Eure Tests sind auch immer sehr zuverlässig. Früher habe ich oft miese Spiele nur nach Namen gekauft, das passiert mir heute nicht mehr. Jetzt zum eigentlichen Sinn dieses Briefes. Ich habe neulich in der ARD die Sendung Panorama verfolgt. Dort wurden Videospiele (insbesondere für die PlayStation) absolut niedergemacht. Sie wurden u.a. als gewaltverherrlichendes Medium verschrien. Der Sony-Marketingleiter wurde interviewt (Zitat: 'Unsere Werbespots sind clean'), dazwischen immer wieder der Spruch 'Schlag zu!' aus der PS-Werbung. Aus dem **Twisted Metal**-Spot haben sie einen Spruch ('Fahr deinen Gegner zu Schrott') ausgesucht und zwei Polizisten dazu befragt, die natürlich überhaupt nicht über die Zusammenhänge informiert waren.
Antwort: „Absolut widerlich". Zum Abschluß der Sendung kam dann noch ein Spruch: 'Die Realität wird mit der Virtualität verschmolzen. Damit wird die Jugend gnadenlos mißbraucht'. Ich finde das absolut lächerlich. Seit mehr als sieben Jahren befasse ich mich schon mit Videospielen und habe im Laufe der Zeit viele Titel gesammelt und gespielt und die allerwenigsten davon sind gewaltverherrlichend. Außerdem gibt's ja die F(reiwillige) S(elbst)K(ontrolle) und die BPjS zur Prüfung. Über die, die Videospiele grundsätzlich als Gewaltmedium ansehen, kann ich nur lachen. Wenn man selbst keine Erfahrung auf einem Gebiet hat, sollte man sich zurückhalten. Ich wette, daß die Leute, die diese Sendung produziert haben, noch nie selbst ein Joypad in der Hand gehalten haben. Auch die Begründung, daß Videospielen einsam macht, trifft nicht zu. Nicht zuletzt dank der Games habe ich viele neue Kumpels gefunden ('Was spielst'n da? Ist das gut? Ich komm heut mal vorbei und schau's mir an!'). (...) Damit werde ich jetzt aufhören. Meine Wut über die ARD ist fast verraucht, die Green Day CD ist gleich zu Ende, der PC heißgelaufen und meine PlayStation ruft.

Thomas Rieß, Linsengericht Altenhaßlau (L.A. (haha))

Dem ist eigentlich nicht viel hinzuzufügen. Es kommt immer mal wieder vor, daß sich fremde Medien mit dem Thema Videospiele befassen (sei es der Spiegel oder eben Panorama) und sich diesem dann in einer sensationslüsternen Manier nähern, um die bestehenden Vorurteile ihrer Leserschaft zu bestätigen. Dummerweise gibt es dafür Spiele, die sich für so etwas bestens eignen. Die sind dann aber wie Kino- oder Videofilme erst (genauso schwer oder leicht) ab 18 zu bekommen. Meiner Meinung nach lassen sowieso eher realistische Brutalo-Filme die Jugend verrohen, als ein paar zweifingerhohe Digi-Sprites, die sich Fatalities verpassen. Aber lassen wir diese uralte Gewalt-Diskussion hier damit auf sich beruhen.

All-Time Favourites

Hi VG! Ich lese euer Magazin jetzt seit Ausgabe 12/95 und bin totally zufrieden. Hier nun ein paar Fragen (Anm. d. Red.: Wir nehmen aus Platzgründen nur eine der zehn) Was sind eigentlich die All-Time Favourites der Redaktion?

Dennis Ott, Goch

Unsere besten Spiele aller Zeiten? Nun gut, Ihr habt es so gewollt. Ab jetzt in jeder Ausgabe in den Leserbriefen die Top Ten eines Redakteurs. Diesmal mit meiner Wenigkeit (Ralph)

All-Time Top Ten Ralph:

1. Super Bomberman (SNES)
2. Windjammers (Neo Geo)
3. Tekken 2 (PS)
4. Bio Hazard (PS)
5. Time Crisis (Arcade)
6. Samurai Shodown 2 (Neo Geo)
7. Asteroids (Arcade)
8. Rolling Thunder (Arcade)
9. Rare-Beat'em-Up (N64)
10. Exhumed (SAT)



In punkto Technik beschäftigt Euch diesen Monat vor allem wieder mal das N64. Ganz speziell geht's um PAL-Anpassung von NTSC-Spielen und nervige Nebeleffekte bei schnellen Ego-Shootern und Rennspielen und wie man diese vermeidet, oder besser: vermeiden sollte. Dazu kommen noch mittelschwere Rennspielprobleme auf der PlayStation

Nebel des Grauens

Hi VG-Crew! Ich heute morgen gleich zum Kiosk, um stets vollinformiert zu sein und die VG gekauft. Daaa, ein Vorbericht zu Multi-Racing-Championship, geiiil. Doch was seh ich da?? Ja, die haben ja auch Nebel am Horizont. Gibt es eigentlich ein N64-Spiel, das ohne Nebel auskommt? Die achsogroße Rechenpower und die sensationelle Next-Generation-Grafik ist wohl doch nicht das, was uns Nintendo versprochen hat, oder wie oder was. Die Vorschußlorbeeren hätte man sich sparen können. Bei **Turok** Nebel, bei **Extreme G** Nebel, bei **MRC** Nebel. Was soll das? Wenn bei einem PlayStation- oder Saturnspiel was mit Nebel vertuscht wird, dann sinken die Wertungspunkte gleich in den Keller, doch wenn die hochgelobte N64-Schrottkiste einen Vertuscher hat, dann macht das anscheinend nix oder wie sehe ich das?? (Ach ja, **Hi Octane** hieß das Nebelspiel der anderen Konsolen mit Wertungen um die 20% oder so.) **Rev Limit** auf unbestimmte Zeit verschoben?? Auch egal, ist sicher auch Nebel drin, dann können sie sich den Release gleich sparen. Wacht auf, Ihr Redakteure und wertet mal saumies, damit sich die Herren Programmierer was einfallen lassen, um den Käse wegzulassen. Es geht auch anders, was einige Titel beweisen, z.B. **High Velocity** für Saturn oder die **Ridge Racer**-Serie oder **Sega Rally**. Lieber ein paar Pop Ups statt Nebel. Ich werde mir kein einziges Rennspiel (mein Lieblingsgenre!) mehr kaufen, in dem auch nur irgendwas vom blöden Dunst zu sehen ist. P.S.: Ihr könnt ja nichts dafür, aber das Thema mußte einfach mal angeschnitten werden. VG is the best, f... the rest. Macht weiter so, Leute.

Stephan Steinbacher, Unterwössen

Ich habe ein N64 und bin, wie viele andere auch, ganz zufrieden damit, aber eben nicht ganz. Das N64 beherrscht doch Z-Buffering, also stufenloses Aufbauen weit entfernter Polygonobjekte. Was also wird dann bei Spielen wie **Turok, Mario Kart 64** oder **Starfox 64** durch den Nebel kaschiert? Doch wohl der Bildaufbau, oder? Mich persönlich nervt pop-up-artiger Bildaufbau weniger als so 'ne ewig dicke Nebelsuppe vor meinem Heldensprite. Sollte dieses Problem seinen Ursprung in der Unerfahrenheit der Programmierer haben, wird man es später aus der Welt schaffen, was meint Ihr? Schließlich kann man heute noch aus der guten alten PlayStation die dollsten Dinger herauszaubern.

Carsten Granel, Bad Orb

*Ist der Nebel wirklich ein so schlimmes Problem? Ich hatte jedenfalls mit z.B. **Disruptor**(PS, stolze 88% Spielspaß) einen solchen Spaß, daß mir der kaschierte Bildaufbau über weite Strecken des Spiels gar nicht bewußt wurde, womit schon mal Stephans Behauptung*

widerlegt wäre, 32-Bit-Titel mit Fog-Einschlag erhielten schlechte Bewertungen im Vergleich zum N64. Mich persönlich nerven Pop-Ups viel mehr, aber die haben die Entwickler z.B. bei Sega auch sehr gut in den Griff bekommen, wie der Fortschritt in der ***Daytona USA*** *-Serie zeigt. Ihr dürft eben nicht den Fehler begehen, gleich zu Beginn der Softwareentwicklung für eine Maschine die härtesten Maßstäbe an die Spiele anzulegen. Klar beherrscht das N64 Z-Buffering und wird es auch in naher Zukunft ohne übermäßige Nebeleffekte zeigen , da bin ich mir sicher. Zunächst glaubte man auch beim Super NES, die Konsole könne keine schnellen Action-Titel darstellen, bis Gigant Konami mit* ***Super Probotector*** *den Bann brach. Also: Geduld, Leute!*

Rage Racer

Leute, Ihr müßt mir helfen! Ich bin am verzweifeln, sitze im sechsten und wohl letzten Grand Prix fest und habe keine Ahnung, wie man gegen die Mörderschlitten der Konkurrenz im Diablo Grand Prix bestehen soll. Ich habe mir schon die Finger wundgefahren, um das Preisgeld von 6,7 Millionen für den Assoluto Dragone zu verdienen, doch selbst dieses Geschoß läßt mir mit Ausnahme des Oval-Kurses keine Siegeschance. Ihr seid nun meine letzte Hoffnung. Lohnt sich der Aufwand eigentlich? Kommt nach dem Sieg noch etwas, für das sich die Quälerei lohnt?

Tobias Fahling, Ebersberg

Da bist Du ja immerhin schon ganz weit vorgedrungen, Respekt! Der Assoluto Dragone eignet sich auch nur für den Rundkurs, dort solltest Du selbst mit ein bis zwei Fahrfehlern schon auf den dritten Rang kommen. Für die drei normalen Kurse mußt Du das Batmobil (Age Victoire, hieß das Ding, glaub ich) nehmen und gleich beim Start den Kontrahenten vor Dir ausbremsen. Dann helfen nur noch eiserne Nerven, den Kurs perfekt im Kopf haben und keine Slidemanöver in den Kurven: Immer bremsen, aber dabei nie vom Gas gehen! Als Belohnung erhältst Du von Namco ein Statement, daß Du der Beste bist ('Nobody can surpass you!!'). Ob sich die Ansterngung dafür lohnt, bleibt bei Dir, denn der Diablo Grand Prix ist wirklich ultraschwer. Aber was tut man nicht alles, um ein Spiel zu schlagen, gell?!

Tips-Geheimnisse

Wie zum Teufel kommen die Leute eigentlich immer an die ganzen Tips und Tricks?. Mein Bruder saß fast fünf Stunden am Rennspiel **Poesche Challenge**, um einen einzigen Cheat herauszufinden. Viele Tips sind auch gar nicht 100% O.K. Beispiel **Andretti Racing**:

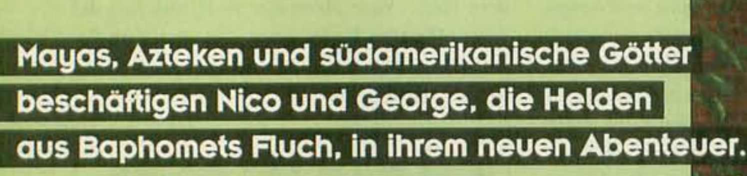
Jeanette Winkler, Mystery

Sich vor die Konsole zu hocken mit dem Ziel, 'Ich muß jetzt einen Cheat herausfinden' bringt absolut nichts. Cheats entdeckt man nur per Zufall und in der heutigen Zeit am schnellsten aus dem Netz. Viele Hersteller veröffentlichen auf ihren offiziellen Pages einige Zeit nach dem Release eines Titels oft 'ne Menge Tips. Schnelle Cheats: Private Fan-Pages!

FORUMTHEMA

Wie Ihr in dieser Ausgabe der Leserbriefe seht, geben wir ab jetzt, das heißt insgesamt fünf Ausgaben lang, die persönlichen Top Ten aller Zeiten jedes einzelnen Redakteurs zum Besten. Meinereiner (Ralph) macht diesmal den Anfang. Dies ist natürlich gleichzeitig ein Aufruf an Euch, selbiges zu tun. Schickt uns der Einfachheit halber Eure persönlichen All-Time Top Three (mit Kommentar wieso!) und bedenkt dabei: Bombenspiele gab's auch schon vor der 32-Bit und 64-Bit-Ära. Die meistgenannten Titel und kuriosesten Nennungen exotischer Spiele inklusive Begründung werden veröffentlicht. Auf geht's!

Baphomets Fluch 2



Mayas, Azteken und südamerikanische Götter beschäftigen Nico und George, die Helden aus Baphomets Fluch, in ihrem neuen Abenteuer.

L'Amour, Cafe au Lait und Sonnenschein, Paris kann so schön sein

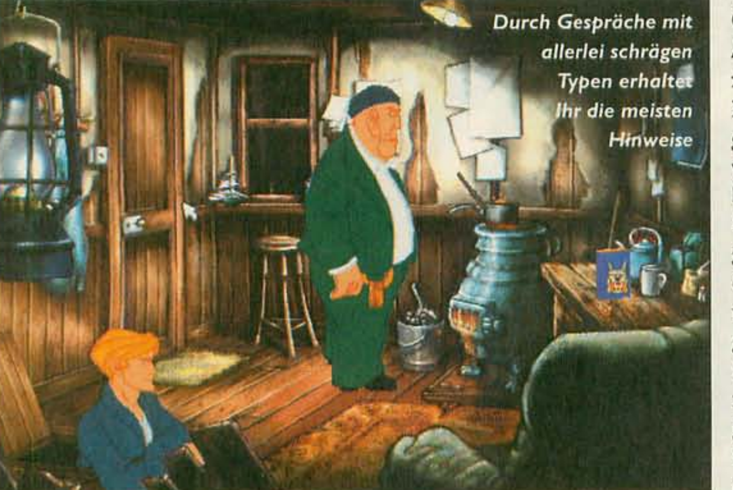


In der Villa von Professor Oubier geratet Ihr in eine brenzlige Situation.

Sehr stimmungsvoll, die alten Gebäude an den Docks in schummriger Beleuchtung

Die hübsche Journalistin Nico war in Paris einem Kokain-Schmuggelring auf der Spur. Sie vermutete, daß die Galerie eines Händlers für Maya-Kunstwerke als Umschlagsplatz verwendet wird. Bei ihren Nachforschungen fand sie ein Paket, das zu ihrer Enttäuschung keine Drogen enthielt, sondern ein antikes Artefakt, einen dunklen Stein in der Form eines Schilds, mit unbekannten Symbolen verziert. Sie setzte sich mit Professor Oubier in Verbindung, einem der führenden Experten für Maya-Zivilisationen, der die Nachricht über den Fund hocherfreut aufnahm und Nico einlud, ihn sobald wie möglich zu besuchen. Etwas mißtrauisch bat Nico George, sie zu begleiten - nicht zu unrecht, wie sich bald herausstellen sollte. Professor Oubier weiß mehr über das Artefakt, als er am Telefon zugeben wollte. Zu einer Zeit, als die Mayas die fortgeschrittenste Zivilisation waren, herrschte der friedliebende Gott Quetzacoatl. Die Anhänger seines Gegenspielers Tezcatlipoca opferten ihrem Anführere tausende von Unschuldigen. Schließlich gelang es Quetzacoatl, Tezcatlipoca zu bezwingen und im Spiegel der Finsternis einzusperren, den er in einer Pyramide begrub. Im Jahre 1519 fürchtete der Azteken-König Moctezua die Rückkehr von Tezcatlipoca und ließ eine Waffe entwickeln, um den grausamen Gott endgültig zu vernichten. Bevor diese Waffe, drei identische, schildförmige Steine, eingesetzt werden konnte, wurde sie von den spanischen Eroberern geraubt und landete schließlich im Besitz dreier Piraten. Professor Oubier fand die Pyramide des Tezcatlipoca und übersetzte die komplexen Hieroglyphen, die ihm die Geschichte des gefangenen Gottes und der drei Schilde verrieten. Der drogenabhängige Forscher verkauft die Informationen weiter an Karzac, seinen Dealer.

Ihr greift in Oubiers Haus in das Geschehen ein, wo Nico gleich zu Beginn entführt wird. Als George müßt Ihr zunächst aus dem brennenden Haus entkommen und durch zahlreiche Aktionen die Freisetzung von Tezcatlipoca verhindern. Die Entwickler haben sich ausführlich mit südamerikanischen Zivilisationen beschäftigt, und so beinhaltet die Story viele historische Fakten. Technisch wirkt **Baphomets Fluch 2 - Die Spiegel der Finsternis** um Klassen besser als der Vorgänger. Vor allem die nervenden Ladezeiten wurden drastisch reduziert und durch geschicktes Speichermanagment optimiert. Transparenzeffekte, Parallaxscrolling und größere Sprites beweisen den grafischen Fortschritt, und deutlich mehr Puzzles garantieren längeren Spielspaß. rz



Durch Gespräche mit allerlei schrägen Typen erhaltet Ihr die meisten Hinweise

INFO

System:	PlayStation
Name:	Baphomets Fluch 2
Genre:	Adventure
Hersteller:	Revolution

Geplanter Erscheinungstermin:

Dezember 1997

Fantastic FOUR

Harte Action, fliegende Fäuste, lichterlohe Super-Specials und herrlich animierte Marvel-Sprites erwarten den Spieler in Acclaims aktueller Comic-Heft-Umsetzung.





Optisch schlägt Fantastic Four jedes bisher erschienene Marvel-Spiel. Die F/X-Effekte sind einfach phänomenal!



Nach längerer Bildschirmabstinenz finden sich diesmal vier legendäre Marvel-Superhelden auf der PlayStation zum fröhlichen Prügelausflug ein. Das Heldenquartett der gleichnamigen Marvel-Comic-Serie setzt sich aus den vier Charakteren „Mr. Fantastic", „The Human Torch", „Invisible Woman" und „The Thing" zusammen. Mit dem effektvollen 32-Bit-Debüt meldet sich auch ein alter Widersacher in polygonaler Höchstform zurück: Erzfeind „Dr. Doom" hat seine Schlägertruppe beauftragt, die legendären „Fantastic Four" ein für alle Mal aus der Welt zu schaffen, damit er ungehindert an seiner weltbeherrschenden Zeitmaschine arbeiten kann. Ihr kämpft alleine oder im Verbund mit drei computergesteuerten Kumpanen auf verruchten Hinterhof-Straßen gegen Horden von ekligen Mutanten und üblen Schlägervisagen. Pausenlos wird unsere Heldencrew von Gorilla-Affen, kleinwüchsigen Zwergenkreaturen und Fels-Monstern angegriffen. Meist reicht ein gezielter Faustschlag oder ein gut plazierter Fußkick, um die Feinde stilgerecht vom Bildschirm zu fegen. Glücklicherweise haben sich die Probe-Jungs einige feine F/X-Extrawaffen einfallen lassen, mit denen Ihr die Gegner schnell wegpustet. Oder Ihr verlaßt Euch auf die altmodische Final Fight-Methode: Wenn plötzlich ein gefährlicher Rabauke auftaucht, wechselt Ihr schnell die Richtung, umkreist ihn und fallt dem Schurken in den Rücken. Jeder Fighter verfügt über eine ansehnliche Special Move-Kollektion, die mit typischen Joypad & Button-Kommandos glühende Fireballs und Magic-Flashes hervorzaubern. Natürlich gehört einiges an Übung dazu, damit die Akteure alle Schlagtechniken im richtigen Timing ausführen. Ist die Lebensenergie bei Null angekommen, verliert Ihr eines von drei kostbaren Bildschirmleben. Je nach Örtlichkeit und den Hinterlassenschaften des Feindvolks dürft Ihr am Wegesrand liegende Extrakapseln einsammeln, die Euch zusätzliche Lebensenergie, mehr Angriffspower oder im absoluten Glücksfall mehr „Credits" spendieren. Wer einen Multi-Tap-Adapter besitzt, darf auch mit drei Freunden gleichzeitig (also bis zu vier Spieler!) antreten. Euren Straßenkämpfern steht eine ansehnliche Fülle an Spezial-Schlägen zur Verfügung – inklusive mehrerer Tag-Team-Schlag-Varianten. Falls es mal allzu brenzlig wird, hilft nur noch eine hochwertige Superwaffe. Am Ende jedes Levels wartet wie gewöhnlich ein überdimensionaler Oberfiesling mit gemeinen Tricks auf Euch. Wir sind gespannt auf die finale Version, an der sicherlich nicht nur Marvel-Freunde ihren Spaß haben werden. *ws*



Fallen, Feinde, Freundschaft: vier legendäre Comic-Helden setzen sich zu Wehr

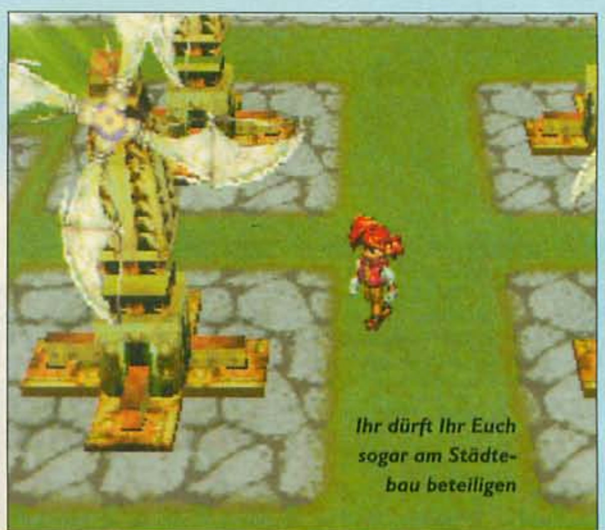
INFO

System:	PlayStation
Name	Fantastic Four
Genre:	Action -Spiel
Hersteller:	Acclaim

Geplanter Erscheinungstermin:

September 1997




Ihr dürft Ihr Euch sogar am Städtebau beteiligen

Nach dem großen Erfolg von Suikoden hat Konami offensichtlich das Rollenspielfieber gepackt. Wir haben kurz in ihr neuestes Werk hineingeschnuppert.

Euer Gefährte unterstützt Euch bei Kämpfen mit kräftigen Zaubersprüchen

Witzige Gespräche auf Japanisch

Eure Freunde werden per AI gesteuert und lassern sich in einem Menü verwalten

Wer als Software-Firma in Japan mit Rollenspielen gut ankommen will, muß sich schon etwas ganz Besonderes einfallen lassen, denn Vertreter dieses Genres gibt es drüben wie Sand am Meer. Konami haben bereits mit **Suikoden** gezeigt, daß sie auch auf diesem Gebiet mit innovativen Ideen glänzen. Deren jüngstes Werk basiert dementsprechend auf einem ungewöhnlichen Spielprinzip. In **Other Life Azure Dreams** existiert lediglich eine einzige Stadt und der Eingang zum angrenzenden Monster-Tower. Eure Aufgabe besteht nun darin, diesen geheimnisvollen und gefährlichen Turm zu betreten, um nach Items - insbesondere nach den wertvollen Monster-Eiern - zu suchen. Letztere könnt Ihr für teures Geld an einen örtlichen Monster-Shop verkaufen, oder aber ausbrüten und das entschlüpfte Geschöpf großziehen. Unser Held, ein angehender Treasure Hunter, hat von seinem seit sieben Jahren verschollenen Vater zwei Monster-Amulette geerbt, mit denen er maximal zwei der besagten Wesen indirekt steuern darf. Da Menschen in dieser einsamen Welt selbst nicht zaubern können und der Turm von weniger freundlich gesinnten Lebensformen bewohnt wird, erweisen sich die Gefährten als sehr nützlich, weil sie bei Kämpfen gerne magische Sprüche einsetzen . Zudem dürft Ihr Monster kreuzen, wobei die Zaubersprüche den jeweiligen Kreaturen entsprechend kombiniert werden. Das alles klingt zwar ziemlich kompliziert, doch wenn Ihr Euch in das Spiel hineinwagt, werden Euch die Optionen und Einstellungen in einem übersichtlich geordneten Menüsystem vor Augen geführt. Der Kampfmodus hingegen wirkt für einen Nicht-Japaner eher gewöhnungsbedürftig, da er sich stark an **Shiren The Vagabond** (SNES) orientiert. Jede Handlung auf der isometrischen Map kostet eine Zeiteinheit, in der sich auch Eure Gegner befinden. Wenn Ihr z.B. einen Schritt vorwärts macht, bewegen sich anschließend alle anderen Kreaturen innerhalb der Stage um eine Zeiteinheit weiter. Meistens gehen sie einen Schritt auf Euren Helden zu. Ihr müßt somit im voraus berechnen, wo Ihr welchen Gegnern am günstigsten begegnet. Habt Ihr so einen kompletten Level gemeistert, begebt Ihr Euch in das nächst höhere Stockwerk. Aber Ihr dürft auch zurück in die Stadt und Euch mit dem verdienten Geld beispielsweise am Städtebau beteiligen, Items kaufen oder einen Spielstand anlegen. Der einzige Nachteil dabei ist, daß Euch alle Erfahrungspunkte verlorengehen, wenn Ihr den Turm verlassen habt. Beim erneuten Betreten werden zudem auch alle Level neu generiert. *tet*

INFO

System:	PlayStation
Name:	Other Life Azure Dreams
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Konami
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	25. September 1997
Deutschland:	keine Angaben



In letzter Sekunde erhielten wir noch eine frühe Version von Tomb Raider 2 und durften erstmals Hand anlegen an die neue Lara Croft.

Vor malerischer Kulisse in Venedig zeigt uns Lara ihre athletischen Fähigkeiten



Im unterirdischen Aquarium ziehen perfekt animierte Haie ihre Runden

Lara kann nur an bestimmten Wänden hochklettern

Auf den ersten Blick hat sich bei Lara seit ihren ersten Abenteuern gar nicht so viel getan: Das Haar ist etwas länger und schwingt bei jeder Bewegung mit, ansonsten sieht sie immer noch aus wie eine Mischung aus dem Mädchen von nebenan und einem Model für Silikonimplantate. In unserer Vorversion war nur der Venedig-Level spielbar und zwei weitere Stages als selbstlaufende Demos vertreten. Kaum hatten wir in Venedig die ersten Ratten abgeschossen, will uns schon ein unangenehmer Zeitgenosse mit einem Eisenstab ans Leder. Mit den beiden Magnums (andere Waffen haben wir in unserer Demo leider nicht gefunden) erledigen wir den bösen Buben und verschaffen uns Zutritt in eine typisch venezianische Villa. Erfreut stellen wir hier fest, daß Lara von ihren athletischen Fähigkeiten nichts eingebüßt hat. Salti in alle Richtungen gehören zu ihren leichtesten Übungen, mühelos zieht sie sich an Mauervorsprüngen in die Höhe. Zu ihren neuen Hobbies gehört anscheinend das Freeclimbing, wie Lara im Tibet-Level zeigt. Sie klettert ohne Absicherung wie eine Bergziege senkrechte Felswände hoch, der schicke Pullover (neues Outfit) schützt sie gegen die Kälte. In einer dunklen Höhle holt sie plötzliche eine Fackel (ebenfalls neu) aus dem Rucksack und zeigt uns so die verbesserten, sehr beeindruckenden Lichteffekte. Der dritte Level spielt größtenteils unter Wasser mit Lara im hautengen Taucheranzug, wobei sich an der realistischen Grafik mit Lichtspiegelungen nichts geändert hat. Später stehen wir vor den Fenstern eines riesigen Aquariums, in dem einige Haie hungrig auf Laras Schenkel starren. Ob Ihr Euch im fertigen Spiel mit den Ungeheuren rumschlagen dürft, wissen wir auch nicht, denn am Aquarium bricht das Demo leider ab. Auf jeden Fall haben uns die drei gezeigten Stages schon heiß auf mehr gemacht. rz

Ein romantischer Blick durchs Fenster auf Venedigs Kanäle, typisch Frau.

Mit den Magnums auf Rattenjagd, eigentlich eine Munitionsverschwendung, andere Waffen standen uns leider nicht zur Verfügung

INFO

System:	PlayStation
Name:	Tomb Raider 2
Genre:	3D-Action-Adventure
Hersteller:	Core Design

Geplanter Erscheinungstermin:

November 1997

Hey Dad.........Was hältst Du.......von einem Sponsor-Abo?

Copyright Core Design aus dem Spiel Tomb Raider

Nur Bares ist Wahres!

Also mach´s einfach wie alle Cracks. Laß Dich sponsern! Mit einem Sponsor-Abo von VIDEO GAMES.

Es geht ja so einfach: Obere Karte ausfüllen, unterschreiben lassen und ab zur Post.



Vergessene Welt Gewinnspiel



1. Preis: Eine Reise nach Los Angeles für zwei Personen, inklusive Flug, drei Übernachtungen und Taschengeld

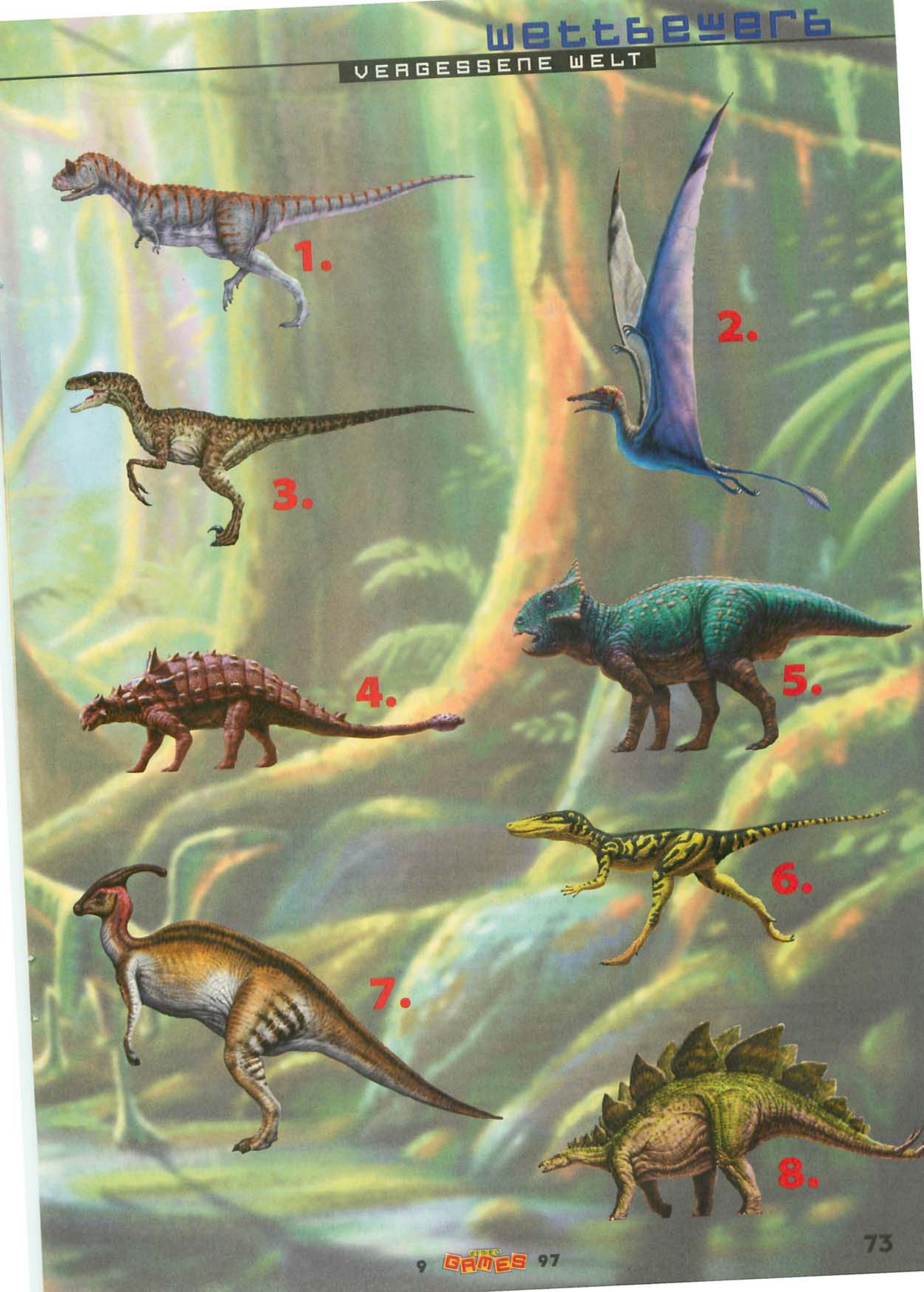
2. - 10. Preis: Je ein Electronic Arts T-Shirt.

Jurassic Park ist ja leider nur eine Fiktion, doch in Zusammenarbeit mit Electronic Arts geben wir Euch jetzt die Möglichkeit, das spektakulärste Dino-Abenteuer der Welt mitzuerleben: Jurassic Park - The Ride. In den Universal Studios Hollywood entstand in fünfjähriger Arbeit eine der teuersten Attraktionen aller Zeiten. In einem Boot tuckert Ihr gemütlich durch prähistorischen Dschungel, umgeben von perfekt animierten Sauriern, die sich bis auf wenige Zentimeter an Euch heranwagen. Die Fahrt dauert knapp sechs Minuten und endet mit einer Achterbahn-ähnlichen Abfahrt, bei der Euer Schiff fast 80 Sachen erreicht. Electronic Arts schickt Euch für drei Tage nach Hollywood, Flug, Hotel mit drei Übernachtungen und Taschengeld inklusive, um die Vergessene Welt aus erster Hand zu erleben. Allerdings steht vor dem Vergnügen erst mal die Arbeit, auf der rechten Seite seht Ihr verschiedene Dinosaurier, wir wollen die Namen von mindestens drei der ausgestorbenen Riesen wissen. Also fleißig Lexikas wälzen oder Bibliotheken durchforsten. Wer glaubt, die Lösung gefunden zu haben, schickt diese auf Postkarte oder per Fax (keine E-Mail) an:

DMV Verlag
Redaktion Video Games
Stichwort: Vergessene Welt
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen
Fax: 0 89/9 91 15-4 99

Einsendeschluß ist der 26. September 97

Bei mehreren richtigen Einsendungen werden die Gewinner über das Los ermittelt. Der Rechtsweg ist mal wieder ausgeschlossen. Die Gewinner geben wir in der Video Games 11/97 bekannt. *rz*


1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.



Final Fantasy TACTICS

Squares siegreicher Feldzug innerhalb der rollenspielenden Geimeinde war mitunter auch der Grund, Final Fantasy Tactics herauszubringen. Sie soll nahtlos an die erfolgreiche Serie anknüpfen.



Das Job-Changing gehört zu den Highlights in diesem Spiel.



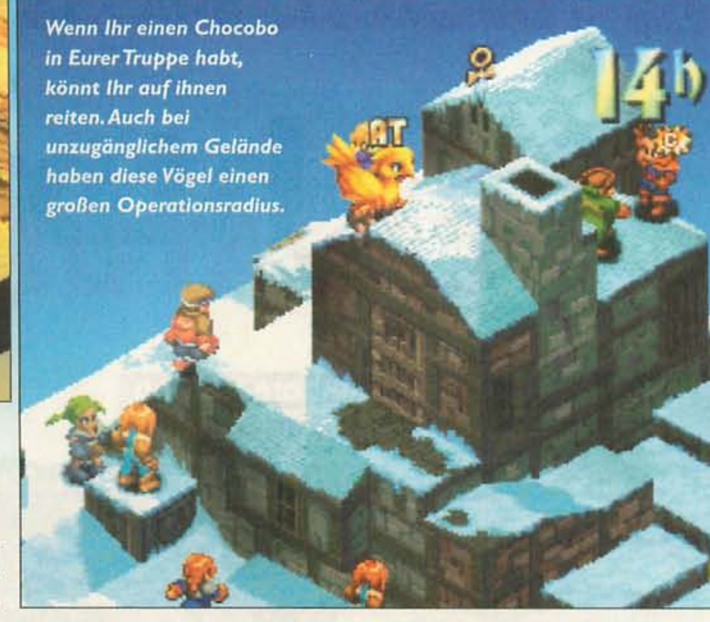
Als Black Mage könnt Ihr Zaubersprüche innerhalb des rot markierte Bereichs anwenden. Natürlich existieren Unterschiede zwischen den Spells.

Die Zahlreichen Zwischensequenzen werden nicht separat gezeigt.

Daß Square beim letzten großen "Einkauf" unter anderem auch das Gros des **Tactics Ogre**-Entwickler-Teams zu sich holte, hatte ein einziges Ziel. Sie sollten für Zuwachs in der über lange Jahre erfolgreichen **Final Fantsy**-Saga sorgen, und zwar außerhalb des rollenspielenden Gewerbes. So ist **Final Fantsy Tactics** jener Sorte von Spielen zuzuordnen, die in Japan als Strategie-RPGs - die Betonung liegt auf RPG - bezeichnet werden. In der Rolle des jungen Söldners Ramza Beoulve (den Namen dürft Ihr aber vor Spielbeginn umbenennen) zieht Ihr durch das krisenerschüttete Königreich Ibalice und versucht, das Geheimnis der sogenannten Zodiac Steine zu ergründen. Diese sollen angeblich magische Kräfte besitzen, was natürlich die herrschende Klasse im ganzen Lande aufhorchen läßt. Die Kämpfe werden in isolierten Stages auf Runden basierend geführt, wobei jeder Charaktere, ob Freund oder Feind, Zeiteinheiten zugeordnet werden. Diese bestimmen, in welcher Reihenfolge der Schlagabtausch stattfindet. Wer **Tactics Ogre** kennt, der weiß auch, daß die verschiedenen Jobs eine nicht unwesentliche Rolle bei der Zusammenstellung Eurer Truppen spielen. Zu Beginn bekleidet jeder Kämpfer den Job als "Auszubildender Soldat". Wenn Ihr genügend Job-Points - das sind Erfahrungspunkte, die Ihr unabhängig von den herkömmlichen Charakter-Erfahrungspunkten speziell für den zur Zeit ausgeübten Job bekommt - gesammelt habt, könnt Ihr Euch nach und nach Jobspezifische Fähigkeiten aneignen. Ein "Knight" beispielsweise kann später sogenannte Breaks (z.B. Armor-Break, Weapon Break oder Shield Break) ausführen, die die Ausrüstungsgegenstände des Gegners zerstören. Habt Ihr genügend Job Points gesammelt, steigt Euer Job Level, und Euer Kämpfer kann unter Umständen zu einem anderen Job überwechseln. Manche Jobs bekommt Ihr jedoch nur unter bestimmten Voraussetzungen. So dürfen lediglich weibliche Kämpfer, die Elementalor Lv.5 und Dragoneer Lv.5 erreicht haben, zur "Tänzerin" aufsteigen. Manche Berufe wie der "Nachahmer" (ahmt automatisch alle Moves, die seine Truppen-Kameraden vollführt haben, nach) dürfen hingegen erst mit Erreichen der folgenden Job Levels ausgeübt werden: Azubi Soldat Lv.8, Item Handler Lv.8, Elemental Magician Lv.5, Speaker Lv.5, Elementalor Lv.5 und Dragoneer Lv.5. Wer übrigens **Final Fantsy V** einmal gespielt hat, kann sich in etwa ausmalen, welche Jobs Euch am Ende zur Verfügung stehen. In







Wenn Ihr einen Chocobo in Eurer Truppe habt, könnt Ihr auf ihnen reiten. Auch bei unzugänglichem Gelände haben diese Vögel einen großen Operationsradius.

Oben Linkls: Vor dem Kampf stellt Ihr Eure Eingreiftruppe zusammen
Oben: Die sogenannten Random Encount-Stages können zum Erfahrungspunktesammeln mißbraucht werden. Die Gegner tauchen immer wieder auf.

Final Fantasy Tactics Existieren neben den herkömmlichen Missions-Stages sogenannte "Random Encount" Level, in der Ihr jederzeit gegen freilaufende Monster antreten und trainieren könnt. Hier werden normalerweise die Erfahrungspunkte gesammelt, die Ihr später für die "richtigen" Missionen benötigt. Zu Beginn eines jeden Kampfes müßt Ihr Euer Attack Team (Anzahl ist je nach Stage unterschiedlich, jedoch maximal 5 Charaktere) zusammenstellen. Habt Ihr sie in Position gebracht, landet Ihr auf einer isometrischen Map, wo anschließend der Schlagabtausch beginnt. Die Kämpfe sind , wie anfangs erwähnt, grundsätzlich rundenorientiert, jedoch besitzt jede einzelne Charaktere ihre eigenen Zeit-Einheiten. Ist eine Mission erfüllt, werden Euch die Zwischensequenzen ebenfalls auf solchen isometrischen Bühnen vor Augen geführt. Danach dürft Ihr Euch auf der großen Gesamtkarte in die nächste Stage bzw. Stadt begeben, wo Ihr einkaufen, Truppenmitglieder anheuern oder nach Quests und Extra-Missionen Ausschau halten könnt. *tet*

(Muster: Gamers Delight, 089-34018649)

INFO

System:	PlayStation
Name:	Final Fantasy Tactics
Genre:	Strategie-RPG
Hersteller:	Square
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	bereits erhältlich
Deutschland:	keine Angaben

Nightmare CREATURES

Mittlerweile ist eine spielbare Version der Monsterschlacht in London bei uns eingetrudelt, und wir können Euch erste Eindrücke vermitteln

Mit einer Uzi schießt Nadia kreisförmig alles über den Haufen

Tja: Warum bist Du nicht einfach in deinem Grab geblieben?

Auweia: Zwei Köpfe, vier Arme, das kann doch nicht gutgehen für unser Mädel

Diese Insektenmutation hat uns niedergestreckt: London ist erledigt!



Schöne Lichteffekte unter einer schummrigen Laterne lassen die Monster noch fieser erscheinen

In einem unterirdischen Verlies in der Themse-Metropole zur Zeit Jack the Rippers bastelt Adam Crowley, seines Zeichens Mitglied einer satanischen Bruderschaft, unvorstellbar bizarre Monsterkreaturen, die die Stadt in Angst und Schrecken versetzen sollen. Ihr, als gottesfürchtiger Ignatius oder Fechtkünstlerin Nadia, habt den Auftrag, diese Ausgeburten der Hölle wieder in ihre Einzelteile zu zerlegen. Vom Spielprinzip her läßt sich **Nightmare Creatures** inzwischen wohl eher als Mischung zwischen **Resident Evil** und Acclaims **The Crow** charakterisieren. Ihr marschiert in einer Echtzeit-3D-Texture-Map-Grafik durch düstere Gassen und neblige Straßenzüge und versohlt den Zombies und doppelköpfigen Schreckensgestalten mit Beat'em-Up-Moves den warzigen Hintern. Dabei stehen Euch je zwei Waffen- (Degen oder Bo, je nach Charakter) und Kick-Moves zur Verfügung, sowie ein Block, der Euch nach allen Seiten hin schützt. Außerdem beherrscht das London-Defender-Duo noch schnelle Sidesteps sowie Saltos zur Flucht und kann auch Items wie Granaten, Lähmungsshurikens oder mittelalterliche Feuerwaffen einsetzen, sofern Euer wachsames Auge die Levelecken gut durchsucht hat. Das alles solltet Ihr gut kombinieren, denn die Monster sind mit allen Wassern gewaschen: Sie springen aus dem Hinterhalt hervor, greifen in Grüppchen an oder tänzeln permanent um Euch herum. Jede einzelne Kreatur stellt einen harten Brocken dar, und dementsprechend schnell schwindet auch Euer Lebensbalken. Für Splatter-Fans ist das Kalisto-Produkt (Frankreich), das von Sony vertrieben wird, ein echter Leckerbissen. Ihr könnt z.B. die Biester per Schwertstreich sozusagen duplizieren, was von malerischen Blutfontänen begleitet wird. Die Kameraperspektive dreht sich zwar in einigen Szenen noch etwas chaotisch, aber an der Monsterhatz wird ja auch noch gearbeitet. *rk*

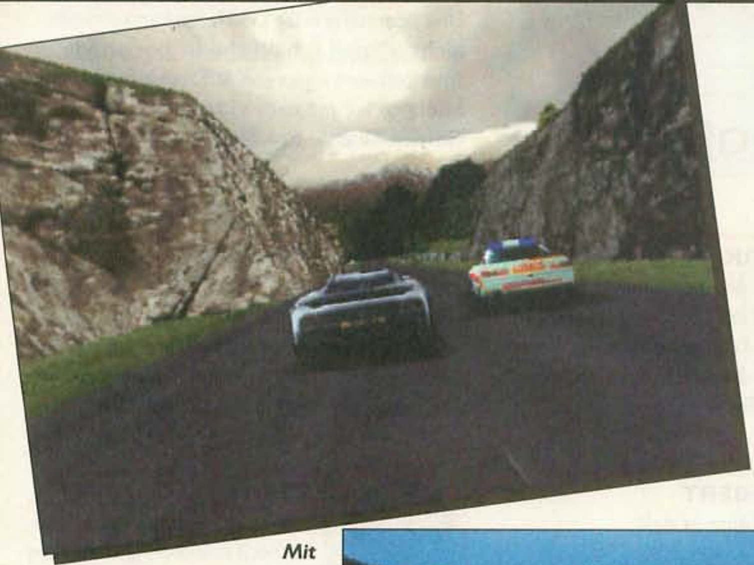
INFO

System: PlayStation
Name: Nightmare Creatures
Genre: Beat'em Up-Adventure
Hersteller: Kalisto/Sony
Geplanter Erscheinungstermin:
Herbst 1997

TEST Drive 4

Mit Vollgas jagt Ihr am Steuer Eurer Dodge Viper durch San Francisco, die Reifen am Limit und die Polizei im Nacken.

Vier Perspektiven stehen Zur Auswahl



Mit 200 Sachen jagen wir an der Highway-Police vorbei

Auch in den Alpen wird Vollgas gegeben

Mit der offenen Cobra durch Amerika, das ist Freiheit pur

Das amerikanische Monster Dodge Viper mit unglaublichen Beschleunigungswerten

Mit der Test-Drive-Serie hatte sich Accolade noch nie mit Ruhm bekleckert, schon zu C64-Zeiten galten die Rennspiele der US-Firma als ausgesprochene Langweiler. Bei **Test Drive 4** will man aus früheren Fehlern lernen und hat sich die Talente der **Destruction-Derby**-Entwickler gesichert. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, schon unsere Vorversion beweist, daß TD4 mit den Vorgängern qualitativ nichts gemein hat. 17 Traumkarossen aus aller Welt warten in der Garage, darunter natürlich der US-Muscle-Car schlechthin, der Dodge Viper mit dem Monster V-10-Motor. Auch der Klassiker Corvette steht in der neuesten Version zur Verfügung, und Nostalgiker dürfen sich ans Steuer einer Cobra oder eines Lamborghini Countach wagen. Um die sechs Strecken aus aller Welt möglichst realistisch zu gestalten, haben sich die Designer auf große Tour begeben und unter anderem die italienischen Alpen, Kyoto in Japan, Washington DC und San Francisco auf Video festgehalten. Auch nach München wollte man kommen, um das malerische Bayern einzufangen, in unserer Vorversion war davon leider noch nichts zu sehen. Die Strecken wurden wunderschön gestaltet mit detaillierten Texturen, abwechslungsreicher Landschaft und stimmungsvollen Wetter- und Lichteffekten, z.B. Realtime-Lightsourcing in den Tunnels. Jeder Kurs ist extrem lang mit unterschiedlichen Anforderungen, wobei Ihr die einzelnen Abschnitte innerhalb eines bestimmten Zeitlimits absolvieren müßt. Die 17 Renner unterscheiden sich in Beschleunigung, Topspeed und Fahrverhalten, die Viper z.B. liegt in Kurven längst nicht so gut wie die Cobra. Einige der Spielmodi erlauben mehreren Mitspielern, gegeneinander anzutreten, allerdings nicht gleichzeitig. Diese Option bietet nur die PC-Version, bei der bis zu acht Piloten im Netz an den Start gehen. rz

INFO

System:	PlayStation
Name	Test Drive 4
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Accolade

Geplanter Erscheinungstermin:
Winter 97

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab.
Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist.
Indizierte Spiele werden von uns aufgrund der Rechtslage nicht vorgestellt oder bewertet, durch aktuelle Gesetzesänderungen werden Spiele in Zukunft automatisch systemübergreifend indiziert. Das bedeutet, wenn von einem Spiel z.B. die PC-Version indiziert wird, gilt dies gleichzeitig auch für alle Konsolenumsetzungen.

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Strategiespiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Mindscape
Testversion:	Mindscape
Spieler:	1
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	8-9
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	58%
Musik:	52%
Soundeffekte:	68%
Spielspaß:	71%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps **sowie technische Daten.**
Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer.
Neu ist unsere Altersempfehlung.
Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (einfach nicht zu steigern) variieren.
Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet **nicht offiziell erhältliche Importmodule.**
Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem **Video-Games-Classic-Prädikat**



DIRK
Hat sich per Internet aus England ein paar Samples von London-Kondomen schicken lassen und die Aktion dann verschämt auf Tet geschoben



WOLFGANG
Fliegt Mitte September für zwei Wochen nach Amerika, um Las Vegas und L.A. unsicher zu machen und das Laserdisc-Mekka Ken Crane zu besuchen



RALPH
Hat beim letzten Billardabend mit Rob und Jan mal wieder gnadenlos abgeloost, obwohl er doch so einen tollen Queue mit Lederkoffer (!) besitzt.



ROBERT
Das Auto ist da!!!



TET
Der Handy-Trouble hat ein Ende, nach monatelanger Odyssee haben Tet, das Handy und die D2-Karte endlich zueinander gefunden.

NEU! Ab jetzt gibt es wieder 5 Wertungsgesichter:

SUPER



GUT



GEHT SO



NA JA



HILFE

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn „Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv

DAS KLEIN GEDRUCKTE

gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir „Grafik", „Musik", „Soundeffekte" und „Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Nintendo 64 zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

Media Control TOP 10

	Platz	Vormonat	Titel	System
SUPER NINTENDO	1	(1)	Lufia	SNES
	2	(2)	Super Mario Kart - Classic Line	SNES
	3	(4)	Super Mario All Stars - Classic Line	SNES
	4	(9)	Inter. Superstar Soccer Deluxe	SNES
	5	(5)	FIFA Soccer '97	SNES
	6	(7)	Super Star Wars	SNES
	7	(3)	Donkey Kong Country 3	SNES
	8	(6)	Die Schlümpfe-Reise um die Welt	SNES
	9	(–)	Super Mario World 2 - Yoshi's Island	SNES
	10	(–)	Terranigma	SNES
SATURN	1	(8)	Shining the Holy Ark	Saturn
	2	(1)	Soviet Strike	Saturn
	3	(9)	Dark Savior	Saturn
	4	(6)	Tombraider	Saturn
	5	(2)	Manx TT: Superbike	Saturn
	6	(4)	indiziert	Saturn
	7	(7)	Command & Conquer	Saturn
	8	(3)	Bomberman	Saturn
	9	(–)	Sega Worldwide Soccer '97	Saturn
	10	(–)	Daytona CCE	Saturn
PLAYSTATION	1	(neu)	V - Rally	Playstation
	2	(1)	Porsche Challenge	Playstation
	3	(9)	Tekken - Platinum	Playstation
	4	(3)	Rage Racer	Playstation
	5	(4)	Formel 1	Playstation
	6	(5)	Tombraider	Playstation
	7	(7)	Soul Blade	Playstation
	8	(2)	Need for Speed 2	Playstation
	9	(8)	Destruction Derby - Platinum	Playstation
	10	(10)	Resident Evil	Playstation

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

Die zehn besten TESTS

Platz	Titel	System	Wertung
1	Resident Evil	Saturn	95%
2	Formel 1 '97	Playstation	94%
3	Blast Corps	Nintendo 64	89%
4	Lylat Wars	Nintendo 64	88%
5	Abe's Odyssee	Playstation	87%
6	Doom 64	Nintendo 64	85%
7	Discworld 2	Saturn	83%
8	NHL Powerplay	PS/SAT	80%
9	Vergessene Welt - Jurassic Park	Playstation	75%
10	Xevious 3D/G+	Playstation	69%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

Hits der REDAKTEURE



SPIELT ZUR ZEIT ... Marvel S. Heroes, SAT
.. weil die ollen Street Fighter „OUT" sind!

HÖRT ZUR ZEIT die Pilze im Wald wachsen
..... weil er auf Schwammerl suchen steht.

FILM-FAVORIT........ Das fünfte Element
weil Bruce Willis darin einfach supercool ist.



SPIELT ZUR ZEIT. Resident Evil Dir. Cut, PS
.... weil es so schön brutal ist

HÖRT ZUR ZEIT ...... deutsche Schlager
..... weil Roy und Marianne wieder in sind

FILM-FAVORIT .... Kolya
.... weil ich voll auf Filmkunst abfahre



SPIELT ZUR ZEIT .... FF Tactics, Playstation
.... weil es so gut wie Tactics Ogre ist

HÖRT ZUR ZEIT ....
.... Kaisuke Kuwata, From Yesterday
..... weil er eine schöne rauhe Stimme hat

FILM-FAVORIT.............. Doberman
.... unglaublich hart und völlig genial



SPIELT ZUR ZEIT Multi Champ. Racing, N64
.... weil ich so gerne Vollgas gebe

HÖRT ZUR ZEIT .. Meredith Brooks, Bitch
... weil der Song Frauen perfekt beschreibt

FILM-FAVORIT....... Grosse Pointe Blank
.... fast so gut wie Pulp Fiction.



SPIELT ZUR ZEIT .... Starfox 64, N64
.... weil ich auf fuchsige Spiele stehe, basta!

HÖRT ZUR ZEIT ... Depeche Mode, Ultra
weil die „Techno"-Opis immer noch gut sind.

FILM-FAVORIT .... Four Rooms
..... weil ich Tarantino-Filme göttlich finde.

VG-LESER Top 10

Platz	Titel	System
1	V-Rally	Playstation
2	Rage Racer	Playstation
3	Mario Kart 64	Nintendo 64
4	Resident Evil	Playstation
5	Tombraider	PSX/Saturn
6	Turok	Nintendo 64
7	Soul Blade	Playstation
8	Super Mario 64	Nintendo 64
9	Tekken 2	Playstation
10	Wave Race 64	Nintendo 64

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: DMV Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort „Hits", Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen, Fax: 0 89/9 91 15-4 99

KINOHITS des Monats

Platz	Film	Kommentar
1	Aus dem Dschungel...	mit Tim Allen
2	Speed 2	mit Sandra Bullock im Bikini
3	In Sachen Liebe	mit Meg Ryan und Matthew Broderick
4	Anaconda	mit einer seeeeeeeeehr langen Schlange
5	Bandits	mit typisch deutschen Frauen
6	Kolya	mit einem Oscar ausgezeichnet
7	Con Air	mit Nicolas Cage
8	Prinz Eisenherz	mit wem eigentlich?
9	Susi und Strolch	Disney-Zeichentrickfilm
10	Wilde Kreaturen	mit John Cleese



Lylat Wars





Traumhaft & giftig: Der Zoness-Level gehört zu den schönsten im gesamten Spiel

Solange Eure Freunde noch „leben", geben sie Euch wichtige Tips. Peppy ist Spezialist für gute Ratschläge und hilft Euch beim Boßkampf.



Auf dem Wasserplaneten Aquas steigt Ihr in das U-Boot Blue Marine und macht Jagd auf eine fürchterliche Bio-Waffe

Irgendwo in einem fernen Universum, weit ab von unserer Zivilisation, existiert eine Welt, die von Tieren bewohnt und regiert wird. Wir befinden uns in einem Sektor, der im Sternenregister als Lylat-System aufgeführt ist - ein Ort des galaktischen Friedens und der Harmonie. Zumindest war es so bis vor kurzem. Ein genialer und zugleich größenwahnsinniger Wissenschaftler namens Andross hatte begonnen, nach der ultimativen, absolut tödlichsten Bio-Waffe zu forschen, die er dann später - natürlich mit voller Absicht - gegen die Bevölkerung des vierten Planeten Corneria einsetzt. Solche groben Verstöße gegen die Mensch... äh... Tierischkeit werden sogar in dieser entfernten Ecke des Universum geahndet - erst recht an einem Ort des galaktischen Friedens und der Harmonie. Der Wissenschaftler wird kurzum verhaftet, zum Schwerverbrecher gestempelt und anschließend auf den Gefängnis-Planeten Venom verbannt, von wo er nun ein mächtiges Imperium durch die Galaxis dirigiert. Nicht einmal die Fliegerasse des Star Fox-Teams unter Führung von James McCloud, können ihn daran hindern, nach und nach das Lylat-System unter seine Fittiche zu bringen. Wenige Jahre später droht Corneria, dem Hauptsitz der lylatianischen Föderation, das endgültige Aus. Wieder muß das Star Fox-Team, das nun diesmal von Sohnemann Fox McCloud angeführt wird, gegen die imperiale Übermacht antreten. In **Lylat Wars** steuert Ihr den neuen Helden durch 15 irrwitzige 3D-Stages und ballert Euch den Weg nach Venom frei. Ausgangspunkt Eurer Reise ist der Planet Corneria, den Ihr zunächst von Andross' Besatzungsmacht befreien müßt. Hier macht Ihr erstmals Bekanntschaft mit den beiden Spielmodi innerhalb der Level, zwischen denen der Computer - abhängig von der jeweiligen Spielsituation - umschaltet. Im 3D-Scroll-Modus durchfliegt Ihr eine eng begrenzte Schneise, die in etwa der Bildschirmbreite bzw. -höhe entspricht. Zwar dürft Ihr Loops drehen, Kehrtwenden sind jedoch nicht möglich. Diese könnt Ihr erst dann vollführen, wenn Ihr Euch im sogenannten Allrange-Modus befindet. Hier dürft Ihr Euch innerhalb eines bestimmten Gebietes auch vollkommen frei bewegen. Meistens schaltet sich dieser Modus bei Luftduellen mit mehreren Gegnern oder bei einigen Boßkämpfen automatisch ein. Damit Ihr nicht so ganz auf Euch allein gestellt seid, gesellen sich Eure Team-Gefährten dazu und geben nützliche Tips. Wichtig dabei ist nur, daß sie im vorangegangenen Level überlebt haben. Andernfalls werden sie zum Mutterschiff Great Fox zurückbeordert, um Reparaturen durchzuführen. Auf Slippy und Falco solltet Ihr besonders achtgeben. Der Froschpilot analysiert Euch die Boßgegner und berechnet deren Lebensenergie, der fliegende Falke hingegen zeigt Euch versteckte Flugrouten, die Euch eventuell in alternative oder gar versteckte Stageabschnitte hinführen. Alle 15 Level bekommt Ihr ohnehin nicht in einem Durchgang zu sehen, weil sich die Wege ständig verzweigen. Für fortgeschrittene Shooter gibt es zu jedem Level einen der Orden zu verdienen, die dann vergeben werden, wenn eine bestimmte Anzahl an Abschüssen erreicht ist. Falls Ihr das Kunststück schafft, alle Orden zu ergattern, steht Euch der vom Schwierigkeitsgrad anspruchsvollere Expert-Modus zur Verfügung. Und wer diesen mit dem Venom 2-Level abschließt, der erlebt eine Überraschung im 4-Spieler-Battle-Modus...

tet



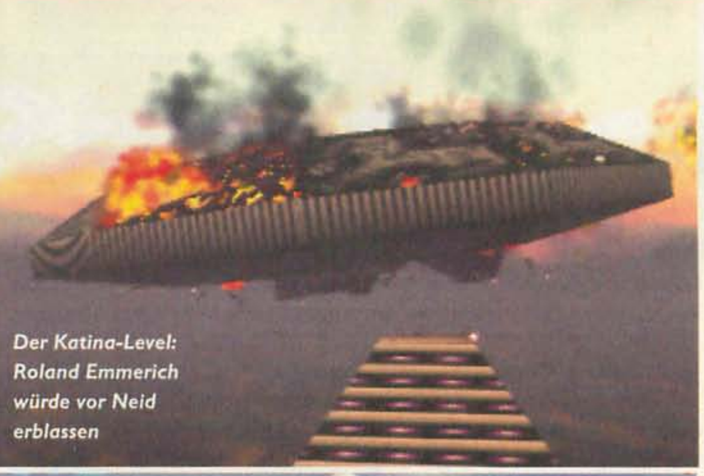
Nintendos Grafik-Abteilung hat sich bei Lylat Wars wahrlich einen Orden verdient



Der Golem-Boß auf dem Feuerplaneten Solar ist einer meiner Lieblings-Endgegner



Nach fast jedem Level existieren Verzweigungen, wodurch sich der Schwieriegkeitgrad ständig verändert


Der Katina-Level: Roland Emmerich würde vor Neid erblassen


Wenn Ihr bestimmte Ziele abschießt, bleibt Euch manch Boßkampf erspart



Um Mißverständnissen vorzubeugen - Bei Lylat Wars handelt es sich keinesfalls um ein neuartiges Nintendo 64-Spiel, das aus dem Nichts aufgetaucht ist und wovon alle Videospielezeitschriften bisher versäumt haben zu berichten. Vielmehr ist dies der offizielle deutsche Titel von dem, was in Japan und in den USA unter dem Namen Starfox 64 veröffentlicht wurde. Warum es hierzulande so heißt, hat lediglich rechtliche Gründe. Inhaltlich existiert - bis auf die Möglichkeit zwischen drei Sprachen als Untertitel (Englisch, Französisch und Deutsch) und zwei Sprachsample-Variationen (Englisch und "Lylatianisch") umzuschalten - kein Unterschied zu den NTSC-Versionen. Sogar das Ramble-Pack ist, genau wie beim Verkaufsstart in Japan, im Preis von 130 Mark inbegriffen. Das faszinierende an Lylat Wars ist zunächst einmal die beinahe malerische Grafik, die ruckelfrei durch die Bildröhre fließt. Keine Stage gleicht der anderen, der Detailreichtum im Eisenbahn-Level auf dem Planeten Macbeth übertrifft manch "realistisches" Spiel. Auf die Feinheiten solltet Ihr zudem sehr genau achten. Meistens sind Hinweise und Gegenstände versteckt, die Euch in geheime Level transferieren, mehr Waffen und Schildstärke bescheren oder aber den Weg in den nächsthöheren Level (Verzweigungen) ebnen. Obwohl "nur" 15 Levels groß, bietet Lylat Wars durch solche versteckten Features einen hinreichend großen Langzeitspielspaß. Daß die Entwickler ebenfalls große Freude an ihrer Arbeit hatten, merkt man an den liebevoll gestalteten Zwischensequenzen und manchmal sogar an kompletten Leveldesigns. Wer sich als Science Fiction-Fan bezeichnet, wird so auf witzige Anspielungen bekannter Film-Titel stoßen: Szenen, die an Krieg der Sterne erinnern, Boßgegner, die offensichtlich von Gundam inspiriert wurden oder Monster die aus Dune - Der Wüstenplanet entsprungen zu sein scheinen. Auf dem Planeten Katina dürft Ihr sogar die berühmte Luftschlacht aus dem Kinohit Independence Day nachspielen, und es macht garantiert mehr Spaß als beim gleichnamigen Spieletitel für die PlayStation. Das einzige, was mir überhaupt nicht gefällt, ist der Multiplayer-Modus. Zwar ist die Grafik immer noch sehr fein, doch ein viergeteilter Spielbildschirm bietet eben nur ein Viertel der Übersicht, die man benötigt, um das Flugzeug (bzw. den Panzer oder die „Kämpfer") genau genug zu steuern.

WERTUNG

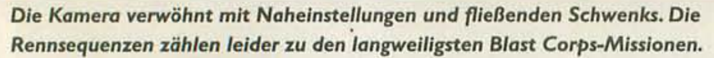
System:	Nintendo 64
Spieletyp:	3D-Shoot´em Up
Datenträger:	96 Bit Modul
Hersteller:	Nintendo
Testversion:	Archiv
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Batterie
Features:	Ramble-Pack inkl.
Schwierigkeitsgrad:	5-7
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	90%
Musik:	75%
Soundeffekte:	73%

Spielspaß: 88%

VIDEO GAMES Classic

Blast Corps




Die Kamera verwöhnt mit Naheinstellungen und fließenden Schwenks. Die Rennsequenzen zählen leider zu den langweiligsten Blast Corps-Missionen.



Die Explosions-Effekte sind einfach Mega-Genial

Und wieder haben wir ein Hindernis aus den Weg geräumt



Mit **Blast Corps** präsentiert Donkey K. Country-Erfinder Rare die wohl ungewöhnlichste Zerstörungschlacht der gesamten Videospielgeschichte. Die grundlegende Spielidee hört sich äußerst simpel und einfach an: Ein mit hochexplosiven Atomraketen beladener Transporter rast führerlos durch stark besiedelte Landschaftsgebiete unseres Heimatplaneten und droht, dabei alles zu zerstören, was sich ihm in den Weg stellt. Ihr gehört zum **Blast Corps**, einer ultraharten Marines-Einheit, die auf zeitkritische »Problembeseitigungsaufgaben« spezialisiert ist. Bei jeglicher Berührung mit einem Objekt (Gebäude, dem Raketen-Fahrzeug etc.) gibt es eine gigantische Explosion, die das gesamte Areal in Schutt und Asche legt. Ihr übernehmt die Befehlsgewalt der Truppe, die über den modernsten Fuhrpark an konventionellen High-Tech-Maschinen verfügt. In der ersten Stage startet Ihr Eure Rettungsaktion mit einem Kettenschaufelbagger und versucht damit, alle störenden Gefahrenstellen dem Erdboden gleichzumachen. Über 60 unterschiedliche Szenarios-Schauplätze, die verzwickte Einzelaufträge enthalten, müssen erfolgreich absolviert werden. Für überdurchschnittliche Blast Corps-Piloten erschließen sich im weiteren Spielverlauf fünf zusätzliche Geheimplaneten (Mond, Merkur, Venus, Mars und Neptun), die neue Herausforderungen beinhalten. Jede Kampagne bietet eine vorgegebene Handlung, die mit einem kurzen Missions-Briefing eingeleitet wird. Nach dem Erledigen des Primärziels gilt es in weiteren Durchgängen des gleichen Levels verschiedene Zusatzaufgaben zu lösen. Die Aufgaben sind vielfältig und abwechslungsreich: Ihr befreit gefangene Wissenschaftler aus Gebäuden, zerstört Radaranlagen oder sammelt RDU's (Radiation Dispersal Units) in Form von leuchtenden Punktmarkierungen auf. In späteren Levels steigt Ihr in den Führerstand einer Güterzug-Lokomotive, bedient die Hydraulik-Hebel eines gigantischen Baukrans oder fliegt mit Raketenbestückten Roboter-Anzügen zerstörerische Luftangriffe auf wegversperrende Hindernisse. Blinkende Hinweispfeile helfen zunächst, das strategisch wichtigste Ziel in der Gefahrenzone ausfindig zu machen. Wer erfolgreich agiert, kassiert saftige Dollarprämien, was im weiteren Spielverlauf den Kauf neuer Zerstörungsmaschinen ermöglicht. So stehen später bewaffnete Vehikel und gigantische Super-Mechs zur freien Auswahl. Ihr steuert je nach Level-Szenario 14 verschiedene Fahrzeugtypen durch die Polygon-Landschaft. Die Palette reicht dabei von tonnenschweren Bulldozern über hochgetunte Sportwagen bis hin zum futuristischen Raketenmotorrad. Jedes Fortbewegungsmittel hat eine oder mehrere technische Spezialitäten zu bieten. Unterwegs dürft Ihr jederzeit den Führerstand Eures jeweiligen Fahrzeuges verlassen, um z.B. in ein anderes Vehikel umzusteigen. Die vielen spielerischen Elemente und die benutzbare Maschinerie erlauben trickreiche Puzzles. Aber nicht nur das richtige Fahrzeug, sondern auch Lenkgeschick, Geländeunterschiede und Geschwindigkeit spielen eine entscheidende Rolle über Erfolg und Niederlage. Wer im Zeitlimit bleibt, erntet je nach verbrauchter Zeit als Belohnung eine Bronze-, Silber- oder Goldmedaille. Eurer Gefährt und die Umgebung seht Ihr entweder aus der Vogelperspektive oder von schräg oben. Per Knopfdruck auf einen der gelben Richtungspfeile zoomt Ihr in mehreren Stufen näher an das Geschehen heran oder schaltet auf eine Satelliten-View um, die Euch den Raketentransporter und seinen momentanen Aufenthaltsort zeigt *ws*



Was für ein grandioses Explosionsspektakel! Dieses Modul gehört in jede Nintendo 64-Sammlung. Blast Corps ist ungeheuer komplex und die Motivation ist riesig. Die 3D-Welt ist stimmungsvoll und detailreich. Das Spielprinzip fesselt, wirkt perfekt durchdacht und dazu noch originell. Tolle Techno-Musik und bombastische Soundeffekte, inklusive glasklarer Sprachausgabe untermalen das Spielgeschehen hervorragend. Die zahllosen F/X-Effekte (Spiegelungen, Lichtquellen, Transparenz) sind einfach zauberhaft. Ihr werdet mit zunehmend komplexeren Situationen konfrontiert, die alle unter steigendem Zeitdruck zu lösen sind. Das Schönste bei Blast Corps ist schnell auf einen Nenner gebracht: Man darf einfach alles zerstören, was sich auf dem Bildschirm befindet. Da gibt es nichts zu meckern: Feine Missionen, die sich im Schwierigkeitsgrad steigern, ein teuflisch gutes Level-Design und es gibt große Gebiete mit prächtiger 3D-Grafik zum Erkunden. Rare hat uns eine völlig neue Spielidee be-



Via Cyber-Mech werden ganze Hochhausreihen gelichtet



Raketentransporter in Sicht! Jetzt zählen Sekunden! Schnell die letzten Häuser niederwalzen, bevor es zum großen GAU kommt

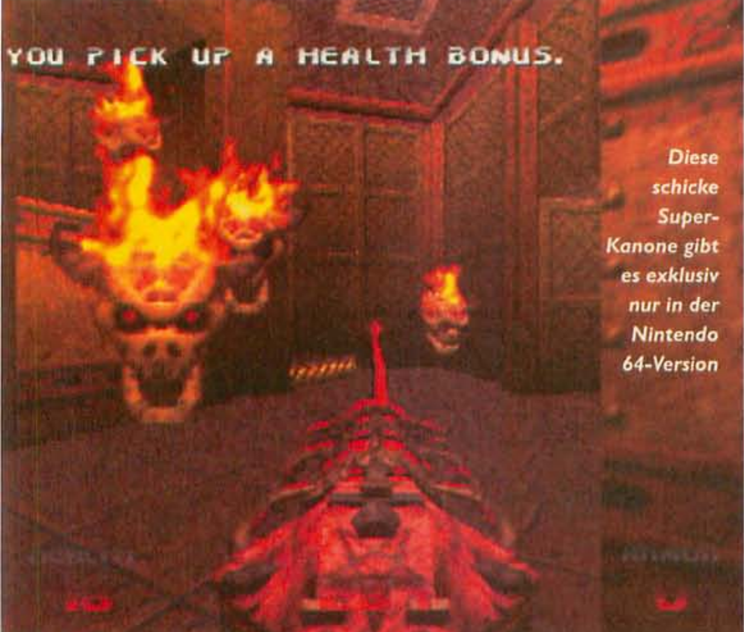
schert – und das passiert in der heutigen Zeit immer seltener. Was hier an frischen Ideen eingearbeitet wurde, ist wirklich unschlagbare Extraklasse. Die spezialisierten Fahrzeuge, die vielen abwechslungsreichen Objekte und das komplexe Level-Design erlauben herrlich verzwickte, aber lösbare Action-Grübeleien. Wodurch Blast Corps geradezu grandios wird, ist die klasse 3D-Grafik, die einen regelrecht in eine kindliche Miniatur-Spielzeugwelt katapultiert. Blast Corps ist eines der stärksten N64-Module, das Freunden von anspruchsvolleren Denkspielen als auch eingefleischten Action-Spielern einen Heidenspaß bereiten wird. Die Aufgaben sind herausfordernd, ohne zu frustrieren und die Steuerung ist vorbildlich in Sachen Benutzerführung und Vielseitigkeit. Um die Langzeit-Motivation zu steigern, gibt es jede Menge versteckte Orte, die mit Bonus-Features aufwarten. Da poppt keine Landschaft auf, und es gibt auch kein unschönes Polygon-Clipping. Mir gefällt die ungewöhnliche Genremischung ebensogut wie die Bewegungsfreiheit, die man zwischen den einzelnen Level-Stationen hat. Die erheblich langweiligeren Renneinlagen im Micro Machines-Stil hätten sich die Entwickler meines Erachtens allerdings sparen können. Alles in allem zählt Blast Corps zu den besten Spielen, die bislang für das N64 erschienen sind. ws

WERTUNG

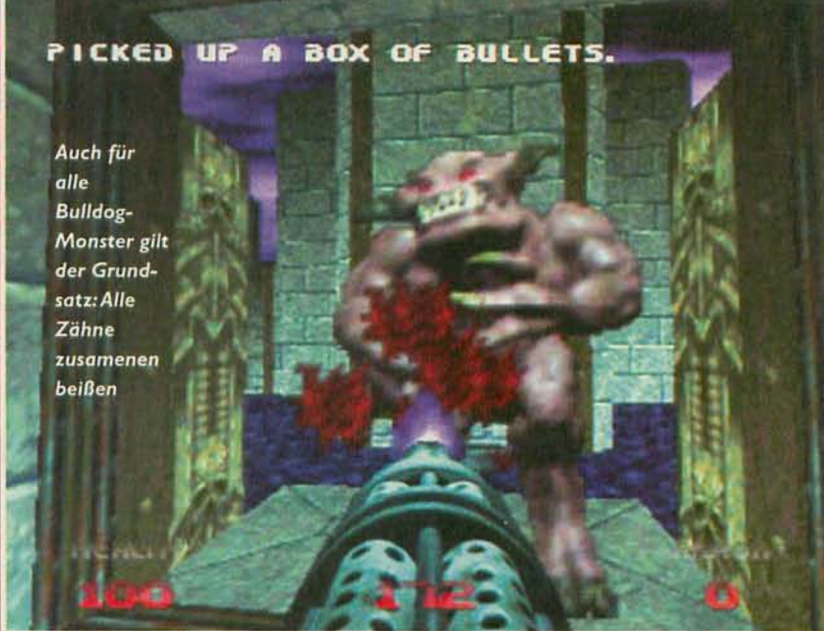
System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Action /Denkspiel
Datenträger:	Modul 64 Mbit
Hersteller:	Rare/Nintendo
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicheroption:	MC 4 Blöcke
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	81%
Musik:	80%
Soundeffekte:	85%

Spielspaß: 89%

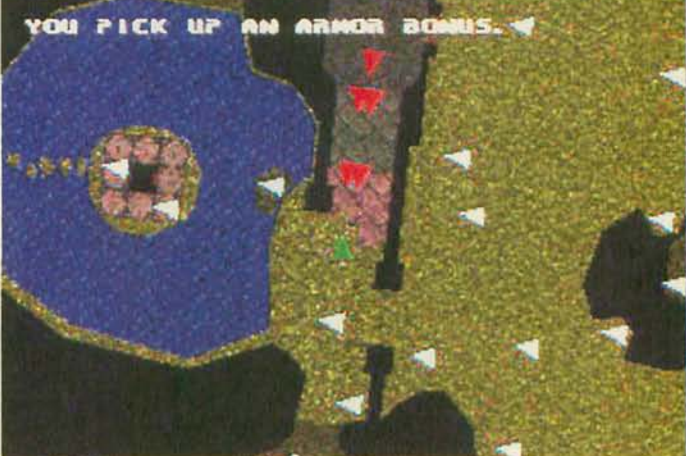
Doom 64



Diese schicke Super-Kanone gibt es exklusiv nur in der Nintendo 64-Version



Auch für alle Bulldog-Monster gilt der Grundsatz: Alle Zähne zusamenen beißen

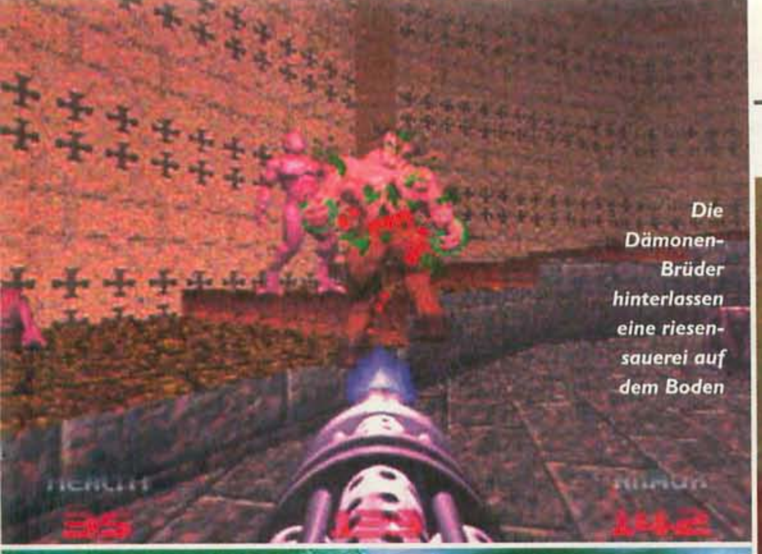


Praktisch: Eine Automap-Karte ist jederzeit mit oder ohne verziehrenden Texture-Belag aufrufbar



Schwebende Monsterfratzen zählen zu der Gruppe: Besonders hartnäckig und schleimig!

Aufruhr in der Dämonengalaxis: Eine riesige Spacedock-Kolonie meldet einen hinterlistigen Überfall von blutrünstigen Kreaturen. Auf der ganzen Station fristen nur noch wenige Überlebende ihr erbärmliches Dasein. die zu allen Überfluß von den Eindringlingen auf bestialische Weise getötet oder gefoltert werden. Wie gut, daß es noch Helden gibt, die ganz wild darauf sind, krabbelndes, gehörntes oder behuftes Dämonen-Getier zu bekämpfen. Jetzt seid Ihr an der Reihe und schlüpft in die Rolle des furchtlosen Super-Söldners. Auf der düsteren Weltraumstation erwarten Euch zahlreiche Monster und Höllenkreaturen, die mit Laserblastern und heimtückischen Angriffstaktiken aufwarten. Anfänglich mit spärlichem Kleinkaliber bewaffnet (zusätzliche High-Tech-Waffen findet Ihr unterwegs), marschiert Ihr durch die scrollenden Gänge und ballert auf alles, was sich bewegt. In den dunklen Labyrinthen gibt's nicht nur viele nervige Angreifer, sondern auch hilfreiche Extras und Zusatzwaffen. Gelegentliche Möchtegern-Obermuffties erweisen sich als besonders harte Nüsse. Auch die gesamte Gegnerschar setzt gleichwertige Abwehrmittel gegen Euch ein und geht mit der Feuerkraft mehr oder weniger intelligent vor. Einige greifen frontal an, andere verstecken sich und versuchen, Euch aus dem Hinterhalt zu überfallen. Natürlich habt Ihr Euch zuvor gut ausgerüstet und verfügt über eine variantenreiche Waffenpalette, die von durchschlagender Wirkung ist. Unser Held steuert sich dank Analogstick-Unterstützung vollkommen fließend durch die altertümlichen Backstein-Gemäuer, in denen sich eine Menge schießfreudiger Monster-Mutanten tummeln. Dummerweise sind nicht alle Level-Bereiche sofort zugänglich. Erst nach dem Betätigen mechanischer Schalter, die es unterwegs zu entdecken gilt, lassen sich spezielle Türen öffnen, Schwebeplattformen aktivieren oder schwere Metalltore verschieben. Weitere Schalttafeln können Kraftfelder neutralisieren, ganz Wände verschwinden lassen oder tückische Quetsch-Fallen einfrieren. Auf Eurer Reise durch die endlosen Korridore findet Ihr die obligatorischen »Erste Hilfe«-Packungen, die den angeschlagenen Gesundheitszustand Eures Helden wieder auffüllen. Im Ballermann-Geschenkset findet man solch feine Sachen wie Kettensäge, Shotguns und eine Gattling-Schnellfeuerkanone. Die Palette der besseren Waffengattungen reicht von durchschlagenden Raketenwerfern über hochexplosive Plasma-Wummen bis hin zur schweren Pulslaser-Knarre. Allerdings ist die Anzahl der Munition eingeschränkt, falls Ihr nicht ein «Patronen-Nachfüll-Kit« in den 3D-Labyrinthen aufstöbert. Das gleiche gilt auch für die Lebensenergie, die bei jedem gegnerischen Treffer schnell dahinschwindet. In den gigantischen Plattform-Architekturen begegnet Ihr zahlreichen Widersachern, die bei Sichtkontakt nicht lange zögern und aus vollen Rohren auf Euch ballern. Zum Glück gibt es auch zahlreiche Power-Up's zu finden, die unseren Helden unsichtbar machen oder seinen kugelsicheren Schutzanzug verstärken. Auf Knopfdruck wird eine Karte einge-


Die Dämonen-Brüder hinterlassen eine riesensauerei auf dem Boden


Es gibt doch nichts über den Einschlag eines zünftigen Raketengeschoßes zu meckern





Kompliment an die Midway-Entwickler: Die Licht- und Explosionseffekte in Doom 64 sind gegenüber Hexen 64 eine wahre Augenweide.

Wieder hat es einen Monster-Sepp erwischt

blendet, die ständig Eure gegenwärtige Position anzeigt. Je tiefer Ihr in die Unterwelt vordringt, desto gefährlicher werden die Gegner und komplexer die Level-Katakomben. Einen Zwei-Spieler-Modus, in dem Ihr Euch gegenseitig durch die 3D-Gänge jagen dürft, sucht man in der Nintendo 64-Version vergebens. ws

SUPER

Das grundlegende »id«-Horror-Rezept wurde inzwischen von der 3D-Ballergemeinde zum unangefochtenen Kult-Status erhoben. Rotierende Maschinengewehre, röhrende Kettensägen, knallharte Splatter-Action – in Doom 64 geht's in altbewährter Tradition in jeder Beziehung perfekter zur Sache als je zuvor. Obwohl weder Spielprinzip noch Innovationsreichtum taufrisch sind, macht Doom 64 einen Höllenspaß. Gegenüber Hexen 64 bietet der »Ursprung allen modernen Monster-Metzelns« zwar keine einzige technische Verbesserung, dafür sind die Bewaffnung und das Level-Design um einiges unterhaltsamer als bei vielen anderen Genre-Nachahmern. Die über 30 komplett NEU gestalteten Stages bieten genügend Freiraum für wochenlang heiße Einzelkämpfer-Sessions. Ohne jetzt den großen Moralapostel spielen zu wollen, sei an dieser Stelle nur eine kurze Warnung ausgesprochen: Wer auf blutrote Gewebefetzen von zerberstenden Monstern empfindlich reagiert, sollte das Spiel lieber meiden. Doom 64 zeichnet sich hauptsächlich durch drei Dinge aus: Eine unkomplizierte Spielmechanik, die erstaunlich fesselnde Atmosphäre und ein geniales Potpourrie an Lichteffekten. Leider gibt es keinen Multi-Player-Modus, in dem Ihr Euch mit einem Kumpel heiße Verfolgungsduelle liefern könnt. Ehrlich gesagt, würde diese Option auf einem gesplitteten Bildschirm ohnehin ihren Reiz verlieren, was wiederum die anfängliche Jagd-Euphorie bremsen wird. Ansonsten bleibt es bei einem grandiosen Action-Spiel, das sowohl grafisch als auch spielerisch vollkommen überzeugt. Das Modul hat für meinen Geschmack eine hervorragende Sounduntermalung, die den spannenden Spielverlauf zusätzlich wirkungsvoll begleitet. Unter 3D-Shooter-Anhängern, und solchen die es werden wollen, darf ein Freudenfest gefeiert werden: Doom 64 ist die bislang beste eigenständige Version seiner Art, wie es sich jeder Fan wünscht. Als begeisterter Freund der id-Serie hatte ich mit dieser Fassung alles in allem mächtig viel und langanhaltenden Spaß. Absolut empfehlenswert!!! Schade nur, daß die Entwickler von den 3D-Sprites, die ich einmal leibhaftig in einer frühen Alpha-Version begutachten durfte, aus ungeklärten (Performance?)-Gründen wieder abgekommen sind.


Beim Abfeuern solltet Ihr immer Abstand halten

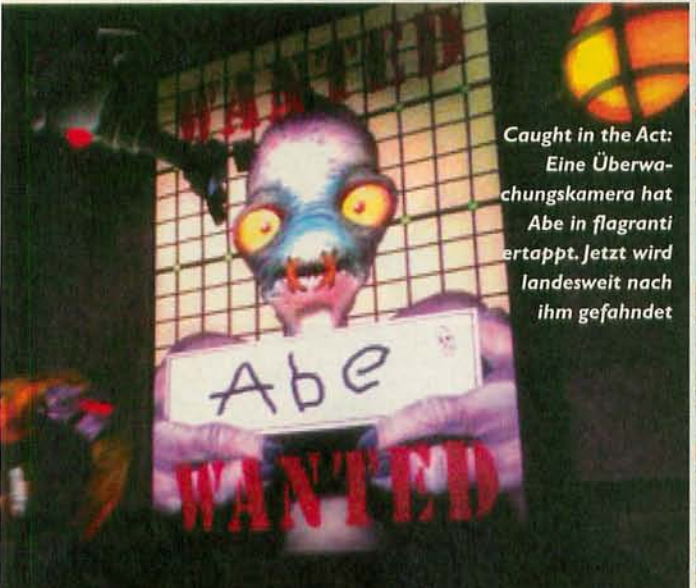
WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	3-D-Shooter
Datenträger:	64 Mbit Modul
Hersteller:	Midway
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card/ Paßword
Features:	keines
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	81%
Musik:	- %
Soundeffekte:	80%

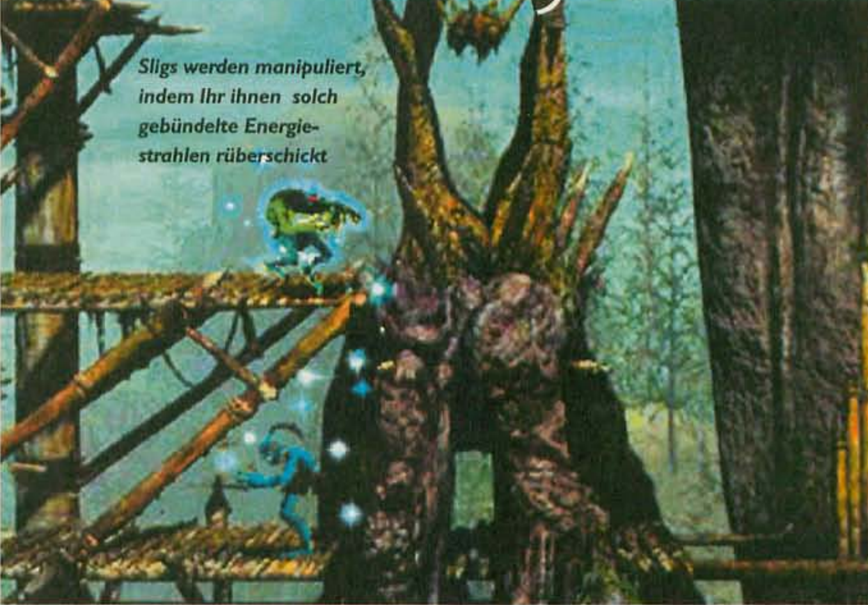
Spielspaß: 85%



Odd World: Abe´s Oddysee



Caught in the Act: Eine Überwachungskamera hat Abe in flagranti ertappt. Jetzt wird landesweit nach ihm gefahndet



Sligs werden manipuliert, indem Ihr ihnen solch gebündelte Energiestrahlen rüberschickt



Mudokons sind sehr proteinhaltige Oddworld-Bewohner...



Hier ist der gute Abe gerade mal wieder explodiert



Elum ist ein tierisch guter Freund von Abe und freut sich schon auf 'nen Ausritt



Nur alle paar Jubeljahre darf man als Redakteur hautnah miterleben, wie ein neuer Star am Videospielehimmel aufzieht und geboren wird. Mit der Ankunft von Oddworlds hinreißendem Raumkosmetiker Abe, den man ohne Bedenken in einem Atemzug mit Donald Duck, den Lemmingen, EWJ oder Donkey nennen kann, ist solch ein Star auf der Playstation gelandet. Alleine schon das Intro, wo die Situation des Planeten Oddworld und seiner Bewohner erklärt wird, ist Oscar-verdächtig. Als Mitglied einer Putzkolonne im Fleischverarbeitungsbetrieb **Rupture Farms** schnappt Abe eines Nachts Wortfetzen von einem Meeting des oberfiesen Molock mit seinen Kumpanen auf, woraus hervorgeht, daß e Herren über Oddworld geden- n, demnächst die versklavte Rasse der Mudokons, der Abe und seine Genossen angehören, in einen wohlschmeckenden Snack, namens „New N Tasty" zu verarbeiten. Ehrensache, daß Abe sich so- ort auf den Weg macht, um seine Leidensgenossen zu warnen und sie als deren Anführer in die Freiheit führt. Bis dorthin ist es allerdings noch ein weiter Weg, da eine Überwachungskamera Abes Lauschangriff mitbekommen hat und diverse Wächter bereits in Alarmbereitschaft versetzt worden sind. Per Druck auf die L1-Taste in Verbindung mit einem der vier Haupt-Buttons tretet Ihr mit den übrigen Mudokons in Kontakt, fordert sie zum mitkommen auf oder parkt sie irgendwo wieder an einem sicheren Ort. Euer Ziel ist es, die anderen Arbeitssklaven jeweils zu sogenannten Vogelportalen zu führen, die den Weg in die Freiheit bedeuten. Wächter müssen hierzu in Fallen gelockt oder auf andere Art ausgetrickst werden. Haltet Ihr L1+L2 gleichzeitig gedrückt, bündelt Abe seine mentale Energie und kann dadurch die Gehirnströme von primitiveren Wesen kontrollieren und diese gleichzeitig steuern. So erreicht man z.B., daß sich Bewacher gegenseitig erschießen oder bestimmte Schalthebel für Euch umlegen, an die Ihr sonst nicht herankommen würdet. Anderswo müßt Ihr Bomben entschärfen bzw. legen, um weiterzukommen, oder eine bestimmte Melodie nachpfeifen. Wie in Rares DKC steht Euch auch hier als Hilfsmittel ein Tier zur Verfügung, das beritten werden darf. Hin und wieder ist dann sogar das Gegenteil von Action angesagt. So müßt Ihr Euch manchmal zum Beispiel auf Zehenspitzen anschleichen (R2 gedrückt halten) oder in den Schatten stellen, damit der Kelch an Euch vorübergeht. Da viele Stellen nur nach dem Try and Error-Prinzip zu meistern sind, dürft Ihr Euern Abe unendlich oft abnippeln lassen. Am zuletzt passierten Zwischenspeicherpunkt setzen sich seine Atome dann automatisch wieder zusammen. Atmosphärisch erinnert Abe's Oddysse ziemlich an Spiele wie Another World oder Flashback. *ds*





Die Hintergründe scrollen ausnahmsweise mal nicht. Jeder Abschnitt hat sein eigenes „Bühnenbild"





Molocks Augen leuchten beim Gedanken an steigende Gewinne mit Modokon-Fleischhäppchen



Neben den beißwütigen Sligs und Slogs trefft Ihr auch auf diese Scrabs



Newcomer **Oddworld Inhabitants**, deren Gründer früher für Hollywoods Filmindustrie gearbeitet und nun tatsächlich das Unmögliche möglich gemacht haben, verstanden es, gleich mit ihrem ersten Spiel einen totalen Volltreffer zu landen. Man darf die hier gezeigte Kombination aus einzigartigen Charakteren, die miteinander reden können, flüssigen Bewegungen, gutem Sound und aufwendigst gestalteten Hintergründen getrost als richtungsweisend bezeichnen. Auch die mutige Entscheidung, kein Scrolling zu verwenden, sondern „aneinandergeklebte" Hintergründe, wobei beim Verlassen eines „Bühnenbilds" zum nächsten hinübergeblendet wird, sollte sich nicht als Nachteil erweisen. Ihr erlebt das Spiel wie ein Bilderbuch, das man nacheinander durchblättert. Durch das Zusammenspiel der oben genannten Faktoren habt Ihr andererseits manchmal auch das Gefühl, einen Film vom Kaliber eines „Brasil" durchzuspielen (die Regie-Erfahrung der beiden Gründerväter läßt grüßen). Da Ihr nach einem Fehltritt immer wieder die Chance habt, weiter rumzuprobieren und es in jedem Level viele verschiedene Möglichkeiten gibt, weiterzukommen, erreicht Euer Frustrationsgrad nie ein solches Ausmaß, daß Ihr das Spiel am liebsten in die Ecke dreschen möchtet, wie man das von anderen schweren Spielen kennt. Was Oddworld besonders auch für anspruchsvolle bzw. ältere Spieler attraktiv macht, ist die ausgefeilte Künstliche Intelligenz der Feinde. Die Reaktionen und Vorgehensweisen Eurer Gegner sind immer nachvollziehbar und zum Teil recht clever (je nach Art der Bösis). Auch die Rätsel sind sehr logisch aufgebaut. Ist z.B. Eure Knarre zu laut, um einen bestimmten Wärter auszuschalten, da dann sämtliche seiner Kollegen mitangewetzt kommen, müßt Ihr Euch eben einen Schalldämpfer besorgen. Abe's Oddysee ist eine durch und durch amerikanische Erfolgsstory. Welche neugegründete Spielefirma hätte hierzulande bitte den Mut (oder das Geld) erst einmal ein halbes Jahr lang Figuren und Hintergründe einer imaginären Welt zu entwerfen? Bevor es überhaupt irgerndein spielbares Level gab, waren Sherry Mc Kenna und Lorne Lanning gleich so überzeugt von ihrer Idee , daß sie eine Fortsetzungsserie mit mindestens fünf Teilen planten, wovon der erste Teil nun fertig ist. Man kann den beiden „First Inhabitants" nur von ganzem Herzen gratulieren und danken. Kritikpunkte gibt's im Prinzip keine, außer daß es manchmal etwas lästig ist, immer wieder hin und her zu schlappen, um alle von Abes Gefolgsleuten zu retten, da Ihr immer nur jeweils einen Mudokon mit zum Vogelportal nehmen könnt. Davon abgesehen ist Abe's Oddysee aber ein durch und durch phantastischer Titel, den man eigentlich alleine schon wegen seines hyperben Intro, bzw. wegen all der anderen FMVs, die wunderschön fließend in den Spielverlauf eingebettet sind, in seine Sammlung aufnehmen muß. Sic!

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Jump 'n Think-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Oddworld Inhabitants
Testversion:	GT Interactive
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Unendlich Leben
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	85 %
Musik:	80 %
Soundeffekte:	82 %

Spielspaß: 87%

Vergessene Welt – Jurassic Park



Mit Sarah gegen einen T.Rex, ohne die richtige Waffe keine gute Idee



Bei Mister T. Rex steht heute Menschenfleisch auf dem Diätplan

Links oben seht Ihr die Lebensenergie-Anzeige, der Velicoraptor macht's nicht mehr lang



Inzwischen haben wohl die meisten von Euch den Film gesehen, erlebt, was ein T. Rex auf Sightseeing so alles anstellt, und warten jetzt gespannt auf die Spielumsetzung des Dino-Spektakels. In **Vergessene Welt - Jurassic Park** übernehmt Ihr insgesamt fünf sehr unterschiedliche Charaktere im Überlebenskampf auf einer Nachbarinsel des ursprünglichen Jurassic Parks. Auf diesem abgelegenen Eiland haben einige der Urzeitviecher sich ohne Einmischung durch Wissenschaftler in einem isolierten Ökosystem vermehrt. Doch die Ruhe wird durch Jäger gestört, die einige Dinos fangen und ausstellen wollen. Interessanterweise gibt Euch **Vergessen Welt** die Möglichkeit, beide Parteien der Konfrontation zu steuern und so ein Gefühl für die alltäglichen Probleme eines Dinos zu entwickeln. Ihr beginnt als Compsognathus, ein kleiner, schneller, fleischfressender Saurier von der Größe eines Truthahns, der sich hauptsächlich von Insekten ernährt. Zehn Level lang kämpft Ihr Euch durch dichten Dschungel und weite Steppen, vermeidet Konfrontationen mit größeren Dinos und verhaltet Euch eben wie ein Tier, das in der Nahrungskette ganz unten steht. In zwei Unterwasser-Episoden weicht Ihr Alligatoren aus und müßt möglichst schnell und regelmäßig an die Oberfläche gelangen, sonst geht Euch die Luft aus. Im letzten Spielabschnitt ballert ein Jäger mit einer Flinte mit laserunterstütztem Zielfernrohr auf Euch, und kaum glaubt Ihr Euch in Sicherheit, versetzt Euch das Spiel in die Rolle des eben noch so überheblichen Menschen, der sich sechs Stages lang quer durch die Insel zur Forschungsstation schlägt und vor allem die Raptoren zu fürchten hat. Im Ingen-Komplex geht das Bäumchen-wechsel-Dich Spiel in die nächste Runde, wobei der Velicoraptor schon ein recht imposantes Tier ist, das mit seinen zwei Metern Körpergröße die meisten Gegner mühelos ausschaltet. In zwei von insgesamt vier Raptor-Levels wird Euch das Überleben allerdings doch ziemlich schwer gemacht, denn um Euch herum brennt der Dschungel, und zahllose kleinere Saurier attackieren von allen Seiten. Nach dem flammenden Inferno greift endlich der Hauptdarsteller ins Geschehen ein, der mächtige T. Rex. Bedingt durch seine Größe und sein Gewicht (er wiegt immerhin ca. 14 Tonnen) steuert er sich natürlich etwas träge, dafür zerreißt er seine Gegner mit mächtigen Kiefern oder schleudert sie meterweit durch die Luft. Aber auch er ist nicht unbesiegbar, vor allem die hochgiftigen Geysire und die dicken Kaliber der Jäger machen ihm zu schaffen. Außerdem treiben sich in diesem Teil der Insel auch schwere Zeitgenossen rum, wie z.B. der Triceratops, dessen langes Horn sogar einem T. Rex gehörigen Respekt einflößt. In den letzten drei Abschnitten übernehmt Ihr die Wissenschaftlerin Sarah Harding und versucht, von der Insel zu entkommen. Obwohl alle Stages komplett aus 3D-Grafiken bestehen, muß man **Vergessene Welt** eigentlich als zweidimensionales Actionspiel einordnen. Wie bei traditionellen Jump'n-Runs scrollt der Bildschirm horizontal, Euer Weg ist ähnlich wie bei **Pandemonium** immer vorgegeben, von Bewegungsfreiheit à la **Alien Trilogy** keine Spur. Immerhin wechselt die Perspektive situationsbedingt, um immer den bestmöglichen Blickwinkel zu gewährleisten. Je nach Charakter liegen unterschiedliche Power-Ups in den Levels verstreut, als Mensch findet Ihr vor allem durchschlagsstärkere Munition, denn die Betäubungspfeile Eurer Knarre entlocken einem T. Rex nur ein müdes "etwas weiter unten bitte". Wer in jeder Stage den gut versteckten DNA-Strang einsammelt, wird mit einer geheimen Schlußsequenz belohnt. Besondere Beachtung verdient auch die Instinktanzeige im rechten, oberen Bildschirmeck. Mit extrem ausgeprägtem Instinkt richtet Ihr im Kampf mehr Schaden an und verliert bei Treffern gleichzeitig weniger Lebensenergie. Zwischen den Charakterwechseln spendiert Euch das Programm ein Paßwort, wer seine Leben vorher aufbraucht, darf von vorne anfangen. rz







Auch einen T.Rex verletzt der glühend heiße Untergrund



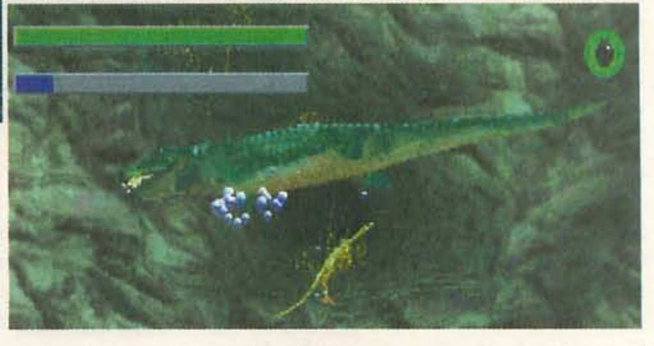
Der rote Laser zeigt Euch, wohin der Jäger gerade zielt



Die menschlichen Charaktere bewegen sich etwas hölzern



Rechts: Unter Wasser erscheint ein zweiter Balken, der Euren Luftvorrat darstellt





Optisch kann **Vergessene Welt - Jurassic Park** mit dem Filmvorbild mithalten, wenn man die Limitationen der 32-Bit-Technik in Betracht zieht. Die Bewegungen der Dinosaurier wirken absolut flüssig und realistisch und gehören zum besten, was ich im Bezug auf Tieranimationen jemals auf Konsole gesehen habe. Dazu passen auch die detaillierten und farblich perfekten Texturen, die die Urzeitmonster aus jeder Perspektive gut ins Bild setzen. Bei den beiden menschlichen Charakteren gelang die Umsetzung leider nicht so gut. Sie bewegen sich etwas hölzern und abgehakt, ein bißchen Motion Capturing hätte hier Abhilfe geschaffen. Die Hintergrundgrafik paßt zur prähistorischen Stimmung mit schönen Licht- und Schatteneffekten im Dschungel, wobei etwas mehr Leben in den Wald gehört hätte. Äste bewegen sich im Wind und verlieren Blätter, Gräser stehen nie absolut ruhig, und Wasser schlägt kleine Wellen - mit etwas mehr Mühe hätte man mit Kleinigkeiten wie diesen das Spiel viel lebhafter und realistischer gestalten können. Über 30 Level halten Euch eine Weile bei der Stange, denn auch im leichtesten Schwierigkeitsgrad stellt **Vergessene Welt** hohe Anforderungen. Leider waren die Entwickler mit den Paßwörtern etwas zu sparsam, erst nach zehn Levels, beim Wechsel von Compsognathus zum Jäger, erhaltet Ihr den ersten Code. Es kommt aber noch schlimmer:Bei jedem Continue werdet Ihr an die erste Stage der jeweiligen Kreatur zurückgesetzt. Wenn Ihr mit dem Compy also im zehnten Level Euer letztes Leben verliert, geht's wieder ganz von vorne los. Fairer wäre es gewesen, nur um einen Spielabschnitt zurückgesetzt zu werden. Die Steuerung wirkt manchmal etwas träge, was beim T. Rex ja Sinn macht, aber auch alle anderen Figuren reagieren nicht immer sofort auf Eure Joypad-Kommandos. **Vergessene Welt** ist ein anspruchsvolles, teilweise gelungenes Actionspiel, das den hohen Erwartungen aber nicht ganz gerecht wird. Aufgepaßt, auf Seite 72 könnt Ihr dank Electronic Arts einen Trip nach Los Angeles gewinnen!

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Dreamworks Interactive
Testversion:	EA
Spieler:	1
Speicheroption:	keine
Features:	Paßwort, drei Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad:	5-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	85%
Musik:	68%
Soundeffekte:	81%

Spielspaß: 75%

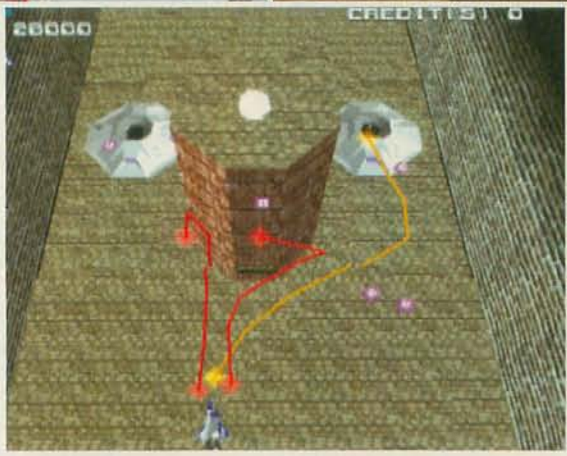
Xevious 3D/G+



Mit Dauerfeuer flitzen wir über einen gigantischen Kreuzer hinweg



Der erste Xevious 3D-Spinnen-Endgegner streicht relativ schnell seine Segel



Zielsuch-Laser kleben sich automatisch an die Gegner



In den beiden Ur-Xevious-Varianten dürft Ihr in der optischen Präsentation keine Wunder erwarten: Mehr war damals nicht drin!

Nach Taitos sehr guter Raystorm-Konvertierung, die wir bereits in der letzten Ausgabe getestet haben, wirbt ein weiterer Automaten-Shooter um die Gunst des kompromißlosen Ballerspielers. Neben drei leicht abgeänderten Versionen des Klassikers hat Namco ihre aufpolierte Neuzeit-Variante *Xevious 3D* auf eine Playstation-CD gepreßt. In sieben vertikal scrollenden Levels tobt diesmal das bleihaltige Endzeit-Inferno. In unserer Galaxie ist mal wieder der Teufel los bzw. eine ganze Armada von feindlichen Alien-Raumschiffen ist auf dem Weg zur guten alten Mutter Erde. Umgehend stellt das Sternenflotten-Kommando seine beste Abfangtruppe der anrückenden Invasionsmacht entgegen. Die Gegner verfügen über trickreiche Fluggeschwader und zahlreiche Bodenabwehrstellungen. Selbst auf hoher See, in engen Tunnelsystemen oder im Weltall ist unser Allzweck-Kampfjet nicht sicher und wird von gut gepanzerten Battleships attackiert. Mit speziellen Farbkapseln läßt sich die Schußkraft Eures Fighters erheblich verstärken. So kommt Ihr zum Dreifach-Schuß mit größerer Streuweite, magnetischen Lenklasern, die sich automatisch ans Ziel heften und andere Waffensysteme, die Euch im Kampf unterstützen. Am Ende jeder Stage erwartet Euch ein übermächtiger Obermotz, der mit allen möglichen Taktiken versucht, Euch ein Bildschirmleben abzuknöpfen. Die Steuerung:
Mit dem ersten Feuerknopf wird ganz normal geballert, mit dem zweiten werden Bomben auf die Bodenziele losgelassen. Ein oder zwei Spieler gleichzeitig können beim wilden Geballer mitmachen. ws



Das ist der Stoff, aus dem alle Shooting-Klassiker entstanden sind: Gemeine Sprite-Formationen, viele Waffenarten und ein aufreibendes Leveldesign erlauben herrlich verzwickte, aber höchst vergnügliche Ballersessions. Im Prinzip hat Namco einfach das altbewährte Spielprinzip ihres Uralt-Oldies auf den heutigen Stand der Technik gebracht. Alle grundlegenden Spiele-Elemente des Originals findet Ihr in der »3D«-Version wieder. Die Grafik setzt zwar keine Meilensteine, erfüllt aber voll und ganz ihren Zweck. Ein butterweiches Scrolling in alle Richtungen und die genialen Perspektivenwechsel- und Zoomeffekte runden den guten Gesamteindruck ab. Auch die Techno-Tracks passen hervorragend in das moderne Xevious-Ambiente. Das einzige, was mich fürchterlich fuchste, ist der deftige Schwierigkeitsgrad, der mit zwei spärlichen Continues gerade Anfängern das Bildschirmleben schwer machen dürfte. Sobald Ihr die wichtigsten Joypad-Kniffe herausgefunden habt, stellt sich erst das legendäre Suchtpotential ein. Als zusätzliches Schmankerl bekommt Ihr sogar zwei leicht aufgebohrte Arranged & Super-Xevious-Versionen und die komplette Originalversion frei Haus mitgeliefert. Für den einen oder anderen mag Xevious 3D/G+ egal in welcher Version, nicht mehr zeitgemäß sein, aber ein guter Vertikal-Shooter bleibt es allemal – nicht nur hemmungslose Nostalgiker sollten mal einen Blick darauf werfen.

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	3D-Shoot´em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Namco
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	MC 1 Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	65%
Musik:	69%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß: 69%



NHL Powerplay



Auf S. 57 steht, wie man auch das versteckte Team erhält

Nur beim Replay könnt Ihr so nah ans Eis ranzoomen

Verschiedene Schußvarianten gibt es genügend, nur bei den Kameraperspektiven hat Virgin etwas gegeizt...

Wohlweislich haben Virgins Strategen zumindest die Verpackung vom peinlichen „96"-er Zusatz befreit. Spätestens am Titelbild nach dem Einschalten erkennt man aber unschwer die kleine „Mogelpackung" (da heißt es nach wie vor NHL POWERPLAY 96). Alte Spiele müssen natürlich nicht grundsätzlich schlecht sein, in Amerika erscheint diesen Monat jedoch schon NHL POWERPLAY 98! Aufgrund mangelnder Konkurrenz muß man als Vergleich vor allem NHL Faceoff heranziehen (Saturn-technisch gesehen ist Powerplay 96 sowieso allen anderen Spielen überlegen). Im Vergleich zu Sonys Sim habt Ihr bei Virgin auch die Möglichkeit, mit 16 Nationalmannschaften zu spielen. Anstelle von verschiedenen wählbaren Kameraperspektiven steht Euch hier dagegen nur eine zur Verfügung. Die reicht aber im Prinzip auch, da die Kamera immer automatisch ans Spielgeschehen angepaßt wird und von selbst recht clever weg- und heranzoomt. Die Joypads beider Versionen sind satt mit verschiedenen Schußvarianten, etc. belegt. Ihr könnt hohe Pässe geben, Schlenzer plazieren, den Puck „stehen lassen" oder sogar rückwärts skaten. Ein bißchen wurde natürlich auch bei EA Sports abgekupfert. Wie bei der ehemals ruhmreichen NHL-Vorzeigeserie ist es möglich einen Schuß bereits auszulösen, bevor der Mitspieler Euren Paß überhaupt angenommen hat. Das sorgt zumindest auch hier für die ganz besonderen Momente im gegnerischen Strafraum, wie man das aus 16 Bit-Tagen gewohnt ist. Ansonsten spielt sich Powerplay schön flüssig, ohne Slow Downs oder Ruckeleien. Die Animationen der Spieler wirken zudem sehr realistisch.

ds



Aufgrund des überzeugenden Gameplays ist dieses hoffnungslos veraltete Game gerade noch so in die 80-er (Gewinner-)Zone reingeschliddert. Dennoch mißfallen mir hier, außer dem späten Release, noch einige andere Dinge: 1. Warum gibt es bitte im Season-Modus keine Statistiken zwischen den Spielen, sondern nur ganz am Ende einer Saison? Welch Armutszeugnis für ein 32-Bit-Game! 2. Der Kommentator ist ein Langweiler vor dem Herrn (bei der SAT-Version einen Tick weniger schlimm). 3. Für den Fall eines Torschusses scheint generell eine Art Euphorieverbot einprogrammiert worden zu sein (keine Sirene, verhaltener Jubel). 4. So schön die Kamera auch mitzoomt, eine etwas näher am Eis gelegene Perspektive wäre mir schon lieber gewesen (so lassen sich eckige Polygon-Spieler natürlich am effektivsten vor kritischen Testerblicken schützen). Zu zweit macht's auf alle Fälle am meisten Spaß, im Einspielermodus rücken Euch die in der Offensive sehr intelligent agierenden CPU-Teams gut auf die Pelle. Saturn-Besitzer werden ohnehin kaum um einen Kauf drumherum kommen, alle anderen warten besser auf den Nachfolger von Face-Off, bzw. lassen ihre PS umbauen und holen sich gleich NHL Powerplay 98 oder schauen mal, was Acclaims NHL Breakaway 98 so bietet.

WERTUNG

System:	PlayStation/Sega Saturn
Spieletyp:	Eishockey-Simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Virgin
Testversion:	Virgin
Spieler:	1 - 6
Speicheroption:	PS 1 Block/SAT RAM
Features:	veraltete Statistik
Schwierigkeitsgrad:	4-7
Preis:	ca. 90 (PSX) -110 (SAT) Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	74 %
Musik:	60 %
Soundeffekte:	65 %

Spielspaß: 80%

Starwinder



Vor Millionen Jahren entdeckten verschiedene Zivilisationen eine »Schiene«, die insgesamt 43 weit entfernte Galaxien miteinander verbindet. Da keine der damaligen Intelligenzbestien eine Erklärung für das Vorhandensein der Milchstraßen-Schienen erklären konnte, wurde beschlossen, die Achterbahnen für einen unterhaltsamen Zweck einzusetzen: den Rennsport. Zum Einweihungsfest wurden die schnellsten Piloten eingeladen, um Ihr Können mit den Besten der Besten zu messen. Ihr schlüpft in den Rennoverall von »Conner Rhodes«, einem früheren Astroidensucher, der sich auf heiße Rennturniere der „Epsilon-Indi"-Klasse spezialisiert hat. Im ersten Start Quadranten dürft Ihr zwischen zwei Gleitern wählen, nach jedem erfolgreich bewältigten Zeitrennen stehen weitere Düsen-Boliden zur Auswahl. Jedes Fahrzeug verfügt über ein On-Bord-Waffensystem, das mit dreierlei Raketentypen, Minen und Warp-Beschleunigern bestückt werden kann. ws



Gleich wenn man den kaufanspornenden Werbetext auf der CD-Packungsrückseite liest, überkommt einen bereits der erste Lachkrampf. Originalzitat: »Über 50 Minuten Filmsequenzen, die den Eindruck vermitteln, daß Sie vor dem Fernseher sitzen!«. Na, wo sitzen wir denn sonst beim Spielen, vor dem Kühlschrank oder was? Gut, das mit den Render-Filmchen mag ja alles schön und wahr sein. Aber was nützt's, wenn sowohl spielerisch als auch grafisch einer der müdesten WipEout-Klones zum Vorschein kommt, der dem Vorbild in keinster Weise das Wasser reichen kann. Kramt lieber nochmals in der Kiste nach einem der beiden Psygnosis-Flitzer, da geht wenigstens noch in jeder Beziehung der Punk ab. Mit derart schlechten Produkten ist weder dem Endverbraucher noch der krisengebeutelten Branche geholfen. Schade um das sinnlos verpulverte Produktionsgeld.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Mindscape
Testversion:	Mindscape
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC 1 Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	49%
Musik:	41%
Soundeffekte:	36%

Spielspaß: 39%

VMX Racing





Im Zweispieler-Modus läßt sich der Bildschirm auch horizontal teilen, leider wird das Spiel zu zweit etws langsamer



Die Stadionkurse sind ziemlich eng und verwinkelt und stellen höchste Anforderungen an Eure Lenkkünste



Das Stadion sieht gar nicht schlecht aus, und die tolle Musik sorgt für Stimmung, aber was hilfts bei dem miserablen Spieldesign

Bevor Ihr zum ersten Mal auf Eurer Cross-Maschine durchs Gelände rast, ermöglicht Euch **VMX Racing** eine Reihe von Einstellungen. Anfänger bevorzugen die leichteren und agileren 125 ccm Bikes, während Profis sich auf die schnellere 250er schwingen. Um die sechs Strecken (plus drei Bonuskurse) besser kennenzulernen, dreht Ihr zunächst einige Runden im Trainingsmodus ohne Konkurrenz. Wer gegen einen Kumpel antreten will, wählt zwischen einem horizontal oder vertikal gesplitteten Bildschirm. Drei verschiedene Arten von Strecken stellen unterschiedliche Anforderungen an den Piloten, im Supercross und National Racing erwarten Euch engere Kurven und schwierigere Sprünge, während im Enduro-Mode mehr natürliche Hindernisse vorkommen und auch unvermittelt auftauchen. In jedem Rennen konkurrieren sieben computergesteuerte Motocrosser mit Euch um den Sieg. Die Steuerung bietet zwei Arten von Beschleunigung, wobei der "Turbo" engere Kurvenradien erlaubt, allerdings bricht Euer Bike dann auch leichter aus. Nach Sprüngen läßt sich Euer Schwerpunkt etwas verändern, um das Motorrad in die optimale Landeposition zu bringen. Mit den beiden R-Tasten könnt Ihr in der Luft auch artistische Kunststückchen vollbringen. Falls Euch genügend davon gelingen, winkt eine Bonusstrecke. rz



*Die Verpackung verspricht realistische Renndynamik, im Spiel merkt man davon leider nichts. Die Motorräder steuern sich wie auf Schienen, obwohl Crossrennen normalerweise im Gelände auf rutschigem Untergrund stattfinden. Wenn Ihr vom Kurs abkommt und über den Rasen abkürzen wollt, werdet Ihr sofort abgeworfen, obwohl Crossbikes eigentlich auch auf Gras funktionieren, wenn mich nicht alles täuscht. Die Grafik wirkt auf den ersten Blick ganz ansprechend, vor allem das gerenderte Intro macht Appetit auf mehr. In den Rennen selbst baut sich die Strecke teilweise sehr spät vor Euch auf, obwohl nun wirklich kein optisches Feuerwerk geboten wird. Die ungenaue Steuerung vermittelt nie das nötige Gefühl für die Bewegungen des Fahrzeugs, was sich vor allem auf engen Strecken negativ auswirkt. Nur zu zweit hatten wir etwas Spaß an **VMX Racing**, weil die Schwachpunkte hier beide Piloten gleich betreffen und der direkte Zweikampf motiviert. EAs **Motoracer** ist um Klassen besser, spart Euch die Kohle.*

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Motocross-Simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Playmates
Testversion:	Sympatec
Anzahl der Spieler:	1-2
Speicheroption:	keine
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	6
Alterempfehlung:	frei
Preis: ca.	120 Mark
Grafik:	62%
Musik:	78%
Soundeffekte:	45%

Spielspaß: 37%

Psychic Force



Hübsche Polygon-Grafik und schöne Backgrounds allein machen leider noch kein gutes Beat'em Up: Es fehlt am Gameplay!

Mit **Psychic Force** versucht Taito, eine neue Idee im hart umkämpften Beat'em-Up-Markt zu realisieren. Acht Animé-Charaktere duellieren sich in einem riesigen, dreidimensionalen Würfel als Kampfarena und versuchen, dem Gegenüber mit normalen Martial Arts-Kombinationen oder magischen Extras das Licht auszupusten. Das Besondere dabei: Sie fliegen ständig in der Luft und greifen den feindlichen Polygon-Kämpfer entweder aus der Nähe oder aus der Ferne mit zwei Attack-Buttons und einem Speed-Button (sorgt für beschleunigten Flug) an. Die Feuerbälle und Energiestöße werden durch einen Psycho-Power-Balken möglich, der entweder automatisch oder manuell durch Tastendrücken wieder aufgeladen werden muß, je nachdem, wie man sich vor dem Spiel entschieden hat. Da der Würfel zum Glück durchsichtig ist, wird das Spielerauge von vulkanoiden Steilhängen, nächtlichen Großstadtszenarien und hübschen Berglandschaften verwöhnt. Soundtechnisch wird Japano-Geklimpere von der Stange geboten und auf Wunsch auch ein paar Wortwechsel der Kontrahenten, solltet Ihr den Story-Mode gewählt haben.



*Vom Spielkonzept her halte ich **Psychic Force** für eigentlich gar nicht mal schlecht, bringt es doch etwas frischen Wind in den Beat'em-Up-Alltag, die Ausführung ist leider nur mangelhaft gelungen: Eure Schlagkombinationen könnt Ihr an einer Hand abzählen, und wildes Chaos regiert weitgehend die Duelle, so daß Ihr Eure magere (aber nichtsdestotrotz sauber animierte) Magie-Palette nur mit Glück an den Mann bringt. Während Speed-Flügen könnt Ihr nicht gleichzeitig blocken, was das Annähern an heftig feuernde Gegner oft unmöglich macht. Schade um die nette Spielidee, vielleicht wird's bei einem eventuellen Nachfolger besser. **Psychic Force** lohnt sich allenfalls für Anime-Fraeks und Fanatiker.* rk

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	3-D-Beat 'em Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Taito/Acclaim
Testversion:	Acclaim
Anzahl der Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card
Features:	Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad:	4-7
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	69%
Musik:	45%
Soundeffekte:	56%

Spielspaß: 42%



Formel 1 '97



Wer rücksichtlos attakiert, riskiert einen Ausflug ins Kiesbett



Der A1-Ring feiert erstmals in F1 '97 sein Comeback



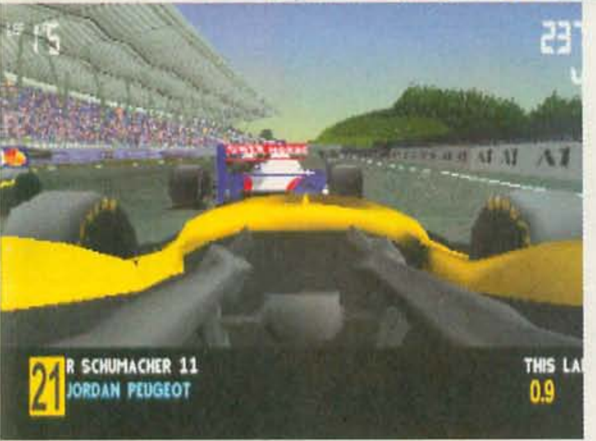
In M. Schumis rotem Ferrari-Traum darf nun jeder PlayStation-Besitzer einmal Platz nehmen

Der Vorläufer erlangte größte Anerkennung bei allen PlayStation-Besitzern. Bizarre Creations, die Entwickler des erfolgreichen Originals, übernahmen erneut die Aufgabe, ein verbessertes F1-Sequel zu erstellen. Das Kuriose und völlig Einzigartige dabei ist: **Formel 1 '97** basiert auf den Fakten, Daten und Teams der laufenden Saison! Bevor Ihr in den harten Rennalltag eines F1-Piloten einsteigt, lassen sich zuvor Dutzende Parameter-Einstellungen vornehmen. Wer die persönliche Abstimmung von Bremsen, Reifen und weiteren technischen Fahrzeugeigenschaften konfiguriert hat, startet entweder im unbeschwerten Arcade-Modus oder nimmt gleich die Strapazen eines realistischen Grand Prix auf sich. In der ersten Spielart kämpft Ihr in klassischer Rennspiel-Manier um gute Plazierungen, die Euch zur Belohnung in die nächste Runde katapultieren oder versteckte Secrets offenbaren. Die simulationsbezogene Königsklasse des Rennsports dagegen ist nichts für Weicheier: Im WM-Wettbewerb zwängt Ihr Euch hinters Cockpit Eures Lieblingsboliden und donnert mit bis zu 300 km/h über originalgetreue Grand Prix-Strecken hinweg. Es stehen Euch dabei alle 11 Teams, 22 Fahrer und 18 Strecken der laufenden Saison zur Auswahl. Speziell in diesem Modus wurde die Simulationsschraube kräftig angezogen: Traktion, Federung, Dämpfer, Spoiler-Anpreßdruck, Bremsbalance und Übersetzungsverhältnis bestimmen physikalisch das Fahrverhalten. Die Ausfallmöglichkeiten sind vielfältig: von Schäden an Getriebe oder Aufhängung bis zu Problemen mit der Elektronik oder einem explodierenden Motorblock ist alles drin, was den echten PS-Stars das Leben erschwert. Die künstliche Intelligenz der computergesteuerten Konkurrenz wurde erheblich verbessert bzw. der harten Alltagsrealität angeglichen. Die CPU-Rivalen haben jetzt auch mit allen Handicaps bei regennasser Piste zu kämpfen oder verlieren durch Fahrfehler und Karambolagen kostbare Plätze. An jedes nur erdenkliche Detail wurde gedacht: Herausschleudern, Schlingern, Kollisionen und Dreher stehen auf der Tagesordnung. Neu ist die vielfach gewünschte Cockpit-Perspektive, bei der Ihr sogar die vibrierenden Polygon-Arme Eures Ego-Piloten am Lenkrad kleben seht. Ein verbesserter Motoren-Sound der originalgetreu von den Antriebsaggregaten aufgenommen wurde, sorgt für eine einzigartige Geräuschkulisse. Mit Hilfe einer überarbeiteten 3D-Engine, die jetzt Hi-Res-Grafik mit allerfeinstem Texture-Mapping und Echtzeit-Light-Sourcing bietet, wurde F1 '97 ein herausragendes Aussehen verliehen. Im Grand-Prix-Modus gibt es alles, was das Simulationsherz begehrt: Wechselnde Wetterverhältnisse (während des Rennens), komplette Boxenstrategie mit Bordfunk-Kommunikation und Telemetrie-Berechnungen, vollständiges Strafen/ Flaggensystem fördern ein noch realistischeres Fahrverhalten zu Tage. Die beiden RTL-Moderatoren Heiko Wasser und Jochen Maas (als Co-Kommentator) versorgen Euch mit schlauen Live-Sprüchen. Erstmals ist eine Split-Screen-Option (horizontal oder vertikal) integriert, bei der Ihr mit einem menschlichen Rivalen Jagd nach der Pole-Position machen dürft. Fünf verschiedene Rennperspektiven, incl. Cockpit-View sorgen für den richtigen Wunschblickwinkel. Ebenfalls neu: Die unglaublich realistischen Crash-Einlagen nach mißglückten Überholmanövern, bei denen sich die Boliden spektakulär schleudern, sich drehen oder im schlimmsten Fall wie eine Rakete vom Boden abheben. Schäden lassen sich in der Boxen-Gasse reparieren, um das Rennen fortzusetzen. *ws*



Typischer Benzingeruch liegt in der Luft, begeisterte Tribünenfans warten unüberhörbar auf das grüne Startsignal. Diese faszinierende Rennzirkus-Atmosphäre vermittelt F1 '97 gleich in den ersten Spielminuten. Schnallt Euch schon mal an: Das meistverkaufte Formel 1-PlayStation-Rennspiel aller Zeiten ist wieder zurück. Besser, schneller und schöner als je zuvor. Der Nachfolger macht da weiter, wo der erste Teil seine Schwachstellen zurückgelassen hat. Die CD bietet Euch das Spektakel und den Nervenkitzel einer kompletten F1-Weltmeisterschaft mit nie dagewesener Realitätsnähe, umwerfender Optik, allen Kursen und Fahrern, deren Palette von den Schumacher-Brüdern bis zu Jacques Villeneuve reicht. Selbst auf das Flaggen-Regelsystem muß der F1-Fanatiker nicht mehr verzichten. Der Spielspaß sowie Schwierigkeitsgrad ist immens. Die Arcade-Spieloptionen überrascht diesmal mit Power Drifts, spektakulären Crashes und einfachen Fahrvergnügen. Die stellenweise albernen Kommentare der beiden RTL-Moderatoren Heiko Wasser und Jochen Maas verleiten al-





Den Namen von J. Villeneuve müßt Ihr aus FIA-Freikaufgründen selbst eintippen

Sogar an ölverschmierte Visiere mit Abreißfolien hat BC gedacht

lerdings wieder öfters zum Verbeißen in das Joypad, um sich das (genervte) Lachen zu verkneifen. Allerdings muß dazu fairerweise gesagt werden, daß die stark erweiterte Spruchbandbreite von den Wiederholungen her nicht mehr ganz so aufdringlich ist wie beim Vorgänger. Dennoch gibt es einige wenige Dinge, die sich ein übergelaufener PC-Simulations-Freaks noch gewünscht hätte: Informative Instrumenten-Anzeigen in der Cockpit-Perspektive sucht der Hard Core-F1-Fanatiker nach wie vor vergeblich. Trotzdem werdet Ihr glauben, in einem echten Rennwagen zu sitzen. Lohnt sich eigentlich ein weiterer Kauf des 97er-Updates? Angesichts der vielen neuen Zusatz-Features und Neuerungen werdet Ihr die zweite Hunni-Spende ganz sicher nicht bereuen. Mit dem unschönen „Pop-Up"-Syndrom müssen sich kompromißlose „Technik"-Puristen allerdings weiterhin abfinden. Dafür entschädigt eine wunderschön bunte Polygon-Optik, die Euch, gepaart mit der Spielbarkeit und einer brachialen Geräuschkulisse, monatelang vor den Bildschirm bannen wird. Mit seinen unzähligen Verbesserungen, noch mehr Details und Optionen stellt Formel I '97 die neue Referenz im 32-Bit-Simulationsbereich dar. Außerdem hervorzuheben ist die „Dolby Surround" kodierte Sounduntermalung, bei der jede Geschmacksrichtungen voll auf ihre Kosten kommt.

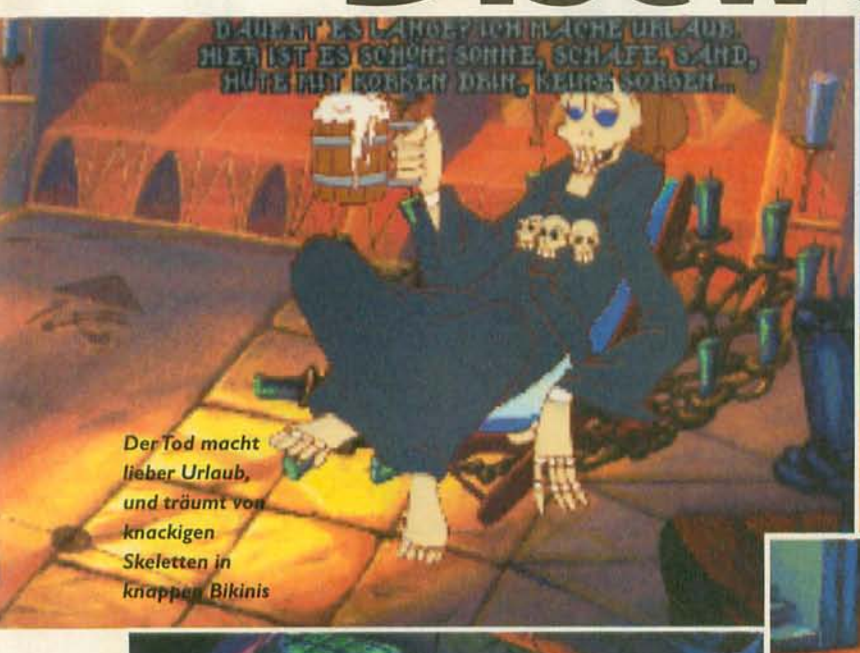
WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Rennspiel-Simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Bizarre Creations
Testversion:	Psygnosis
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC 1 Block
Features:	NeGcon, Analog-Pad-Unterstützung
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	87%
Musik:	82%
Soundeffekte:	82%

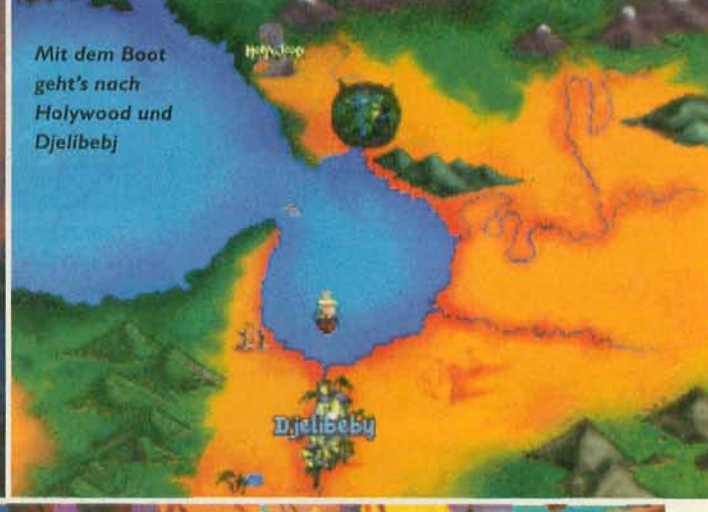
Spielspaß: 94%



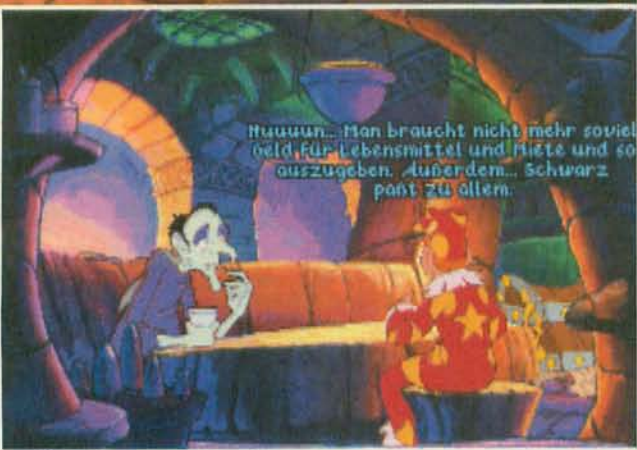
Discworld 2



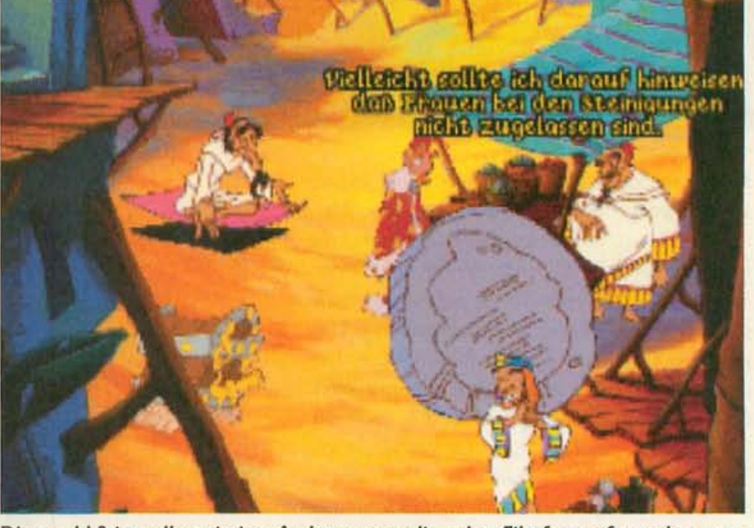
Der Tod macht lieber Urlaub, und träumt von knackigen Skeletten in knappen Bikinis



Mit dem Boot geht's nach Holywood und Djelibebj

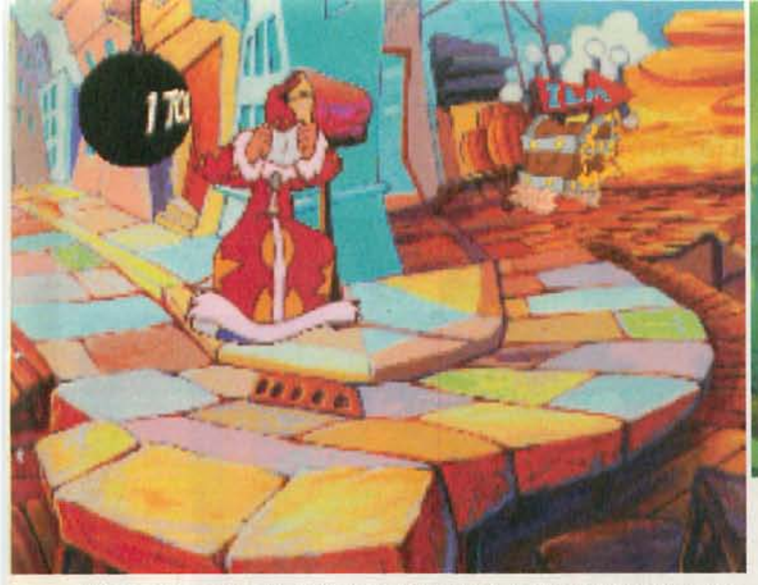


Ja, ja die Sterblichen können sich gar nicht vorstellen, wie schwer das Leben eines Vampirs wirklich ist



Discworld 2 ist voller witziger Andeutungen, die echte Filmfans sofort erkennen. In welcher Komödie dürfen Frauen nicht an Steinigungen teilnehmen?

Special Effect: Unendliche Weiten, wir schreiben das Jahr... ('tschuldigung, falscher Film). Vor einem leuchtenden Sternenhimmel sehen wir einen hellen Lichtpunkt durchs Weltall schweben. Wir zoomen näher ran. Wir erkennen eine riesige Schildkröte, auf der vier gewaltige Elefanten thronen, auf denen wiederum eine Scheibe ruht. Wir gehen noch näher ran und stellen überrascht fest, daß sich auf der Scheibe Gebirgszüge, Wälder und Städte befinden, eine komplette Welt. Das Wasser der Meere fällt am Rand in die Unendlichkeit der Galaxien. Wir zoomen an eine Stadt heran (natürlich immer noch ohne jeglichen Schnitt) und bemerken einen Reiter auf einem weißen Pferd, der durch die Lüfte galoppiert. Er wirkt etwas dünn, und seine Augen leuchten unter einer dunklen Kapuze, außerdem spricht er ausschließlich in Großbuchstaben. Plötzlich eine Explosion am Boden, und als sich der Rauch verzieht, sind Reiter und Roß verschwunden. Stellt Euch nun noch vor, wir hätten Millionen für diesen Spezialeffekt ausgegeben und ILM hätte das Ganze realisiert, und die Illusion wäre perfekt. Die Explosion hat für Rincewind, den tolpatschigen Helden des ersten **Discworld**-Abenteuers, fatale Folgen, denn der Verschwundene ist der Tod persönlich. Seine Hauptaufgabe lag darin, die Seelen der kürzlich Verstorbenen einzusammeln und sie an der nächsten Station abzuliefern. Als der verblichene Zauberer Windlepoons aktiv an seiner Totenfeier teilnehmen möchte, merken die Magier, daß etwas faul ist im Städtchen Ankh-Morpork. Rincewind erhält den Auftrag, die Utensilien für ein Ritual zu besorgen, mit dem man den Tot herbeizitieren will. Also begebt Ihr Euch als Rincewind auf die Jagd nach Mäuseblut, einem üblen Geruch und weiteren Gebrauchsgegenständen. Die Interaktion mit Eurer Umwelt funktioniert über verschiedene Icons oder direkt, indem Ihr Objekte anklickt, um sie zu benutzen oder zu untersuchen. Für Unterhaltungen stehen Euch vier grundsätzliche Varianten zur Verfügung, die jedoch beliebig erweiterbar sind. Die meisten Gespräche führen zu langen Dialogen, bei denen Ihr oft über völlig sinnlose, aber überaus witzige Themen palavert. Bei den meisten Rätseln geht es in erster Linie darum, Gegenstände zu finden, miteinander zu kombinieren und an der richtigen Stelle im Spiel anzuwenden. Einige Puzzles verlangen gehörige Gehirnakrobatik, andere sind relativ logisch aufgebaut. Nachdem das Ritual vollzogen wurde und der Tod erklärt, daß ihm sein Job stinkt und er lieber Urlaub macht, dürft Ihr Euch auf die Suche nach dem Drückeberger begeben. Er erklärt sich bereit zurückzukehren, vorausgesetzt, sein Image wird verbessert. Also plant Ihr einen Film mit dem Sensenmann, wofür Ihr logischerweise Requisiten und Mitarbeiter braucht. Die Suche beginnt von neuem. Im dritten Akt dürft Ihr Euch sogar selbst in der Rolle des schwarzen Seelensammlers versuchen, wobei die Rätsel hier schnell gelöst sind. Euer Spielstand läßt sich zu jedem Zeitpunkt per internem Speicher oder Modul sichern. rz



Rincewinds ewiger Kampf mit dem Schicksal, das ihn dazu verdammt hat, die Diskwelt nach sinnlosen Gegenständen zu durchforsten



Die magische Kiste schleppt Eure gesamte Habschaft mit, darunter Hammerhaie, untote Mäuse, etc.

SUPER

*Die Idee zu **Discworld 2** stammt aus dem Terry Pratchett-Buch **Grim Reaper**, wo der Tod ebenfalls seinen Job quittiert und die Verstorbenen in Ankh-Morpork umherirren, Selbsthilfegruppen gründen und für Gleichberechtigung kämpfen. Pratchetts Humor ist wirklich einmalig und wurde auch bei **Discworld 2** gut eingefangen. Allerdings haben die Entwickler wohl versucht, die Fortsetzung etwas zugänglicher zu gestalten, die wirklich abgefahrenen Rätsel fehlen, es wirkt alles etwas geradliniger und glatter. Auch der Humor hat etwas gelitten, wo sind die Running-Gags aus dem Vorgänger geblieben, z.B. der Bettler oder die Wachen? An den neuen Grafikstil hat man sich schnell gewöhnt, obwohl das optische Face-Lifting gerade bei dieser Spielart überflüssig scheint. Zur Klasse des ersten Teils fehlen zwar ein paar Kleinigkeiten, trotzdem ist **Discworld 2** ein erstklassiges Adventure, das langfristigen Rätselspaß garantiert. Wer übrigens mal wissen will, wie man mit Sellerie Untote bekämpft, oder wie sich Licht verhält, das sich deutlich langsamer als mit Lichtgeschwindigkeit bewegt, sollte sich mal eines der **Discworld**-Bücher zu Gemüte führen, gut sind sie fast alle.*

WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieletyp:	Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Sega
Spieler:	1
Speicheroption:	Intern
Features:	Maus
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	79%
Musik:	70%
Soundeffekte:	64%

Spielspaß: 83%

Inserentenverzeichnis



Resident Evil





Das Spielprinzip ist identisch mit dem der PlayStation-Version



Die unterirdischen Gänge werden von neuen Monstern bewacht



Im Battle-Game müßt Ihr Euch durch 15 Stages kämpfen. Auch die Zeit spielt eine große Rolle.

Jill in ihrer neuen Uniform. Daneben stehen Euch auch die bekannten Freizeit-Klamotten zur Verfügung.

Der Action Schocker, der die PlayStation-Spieler seit mehr als einem Jahr in Angst und Schrecken versetzt, kommt nun endlich auch für den Saturn. **Resident Evil** wartet dafür mit einigen Extra-Features und stellenweise überarbeiteten Grafik-Texturen auf. Die auffälligste Neuerung stellt wohl der Battle-Modus dar, der in dem PlayStation-Original nicht enthalten war. Dieser erscheint im Hauptmenü, nachdem Ihr das Spiel zum ersten Mal durchspielt, und bleibt Euch auch erhalten, solange Ihr den Speicherstand nicht auf die Müllhalde werft. Im Battle-Modus müßt Ihr Euch mit einer bestimmten Menge an Waffen, Munition und Items durch insgesamt 15 Stages kämpfen. Am Ende wird Bilanz gezogen, d.h. die verbleibende Lebensenergie, die Anzahl der Items und die benötigte Zeit werden zusammengezählt, wofür Ihr Punkte bekommt, ähnlich wie beim Survival-Modus in einem Beat`em Up. Die übrigen Elemente, die neu ins Spiel genommen wurden, dienen eher der optischen Verschönerung von **Resident Evil**. So präsentieren sich die beiden Hauptcharaktere Chris Redfield und Jill Valentine in feineren Gesichts-Texturen. Wenn Ihr mit den jeweiligen Helden das Spiel einmal durchgezockt habt, bekommt Ihr in der Umkleidekabine, zu der Ihr dann Zugang habt, neben dem bekannten Freizeit-Outfit eine zusätzliche Uniform verpaßt. Auch in den unterirdischen Gängen hat sich einiges geändert. So tauchen in den Grotten-Leveln neuartige Monster - eine Variante der "Hunters" - auf, die Euch mit scherenartigen Armen den Garaus machen wollen. Und zu guter Letzt seht Ihr Euch im Geheimlabor gleich zwei Endgegnern gegenüber, wenn Ihr das Spiel im Hard-Modus mit Chris spielt. So viel über die Neuerungen im Spiel selbst. An der Handlung oder gar am Spielprinzip hat sich hingegen nichts geändert. Ihr steuert einen Eurer Charaktere (Jill im Easy- und Chris im Hard-Modus) durch eine Horror-Welt, in der Ihr gegen Zombies und andere Gestalten antreten müßt. Der Action-Teil ist stets verknüpft mit Rätseln und erfordert sowohl Geschicklichkeit als auch Kombinationsgabe. Zudem benötigt Ihr eiserne Nerven, da sich die Grafik stark an Horror-Filmen orientiert. *tet*



Die Entwickler haben sich einige zusätzliche Features einfallen lassen, die das Spiel noch interessanter machen als es sowieso schon ist. Zum einen wäre da der Battle Modus. Hier könnt Ihr Euch mit Euren Freunden messen, oder Euch einfach abreagieren, indem Ihr ungezwungen Jagd auf die verhaßten Monster macht. Zum anderen bietet die Saturn Fassung teilweise bessere Grafik-Qualität (im Haifischbecken gefällt mir wiederum das Wasser überhaupt nicht!) und mehr Speicherplätze, nämlich 12, im internen RAM. Wer keinen Wert auf solche unwesentlichen Neuerungen legt, wird jedoch trotzdem viel Freude und "Horror" mit diesem Action-Streifen erleben. Die Animation der Figuren wirken natürlich, die unterschiedlichen Perspektiven im Spiel, auf die Ihr keinen Einfluß habt, schlichtweg genial ausgewählt. Resident Evil läßt Euch vermittelt Euch das Gefühl, einen Helden in einem Horrorfilm zu steuern.

WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieletyp:	Horror-Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Anzahl der Spieler:	1
Speicheroption:	Intern 13 Blöcke
Features:	keines
Schwierigkeitsgrad:	5-7
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	86%
Musik:	80%
Soundeffekte:	81%

Spielspaß: 95%

IndependenceDay



Gerade nochmal gut gegangen: Der erste Raumschiff-Generator liegt in Schutt und Asche. (PS)





Treffer! Ein Minijäger schmiert nach dem Missile-Einschlag in die Häuserreihen ab.



Selbst vor dem Kreml haben die E.T.-Knilche keinen Respekt

Der Film war weltweit über Wochen hinaus Nummer 1 in den Kinocharts. Jetzt werden der Saturn und die PlayStation von der Alien-Plage befallen. Sie sind wie Blutsauger, eine Schinder-Nation der Galaxie, sie greifen ahnungslose Welten an, verbrauchen deren Energiequellen und ziehen weiter.
Die Vorgehensweise ist dabei immer dieselbe: Riesige Zerstörer-Raumschiffe beziehen strategische Positionen über den wichtigsten Städten der angegriffenen Planeten, um jede Streitmacht auszuschalten. Glücklicherweise war der erste Schlag gegen die Aliens erfolgreich: Ein Virus wurde in den Zentralcomputer des Mutterschiffs eingeschleust, der die Abwehrkraft der Alien-Schiffe verringert. Ein wackerer Air Force-Held zieht mit seinem Düsenjet los, um mit irdischer Waffenpower den kosmischen Alien-Querköpfen eins überzubraten und nebenbei die Welt vor dem Untergang zu retten. Als absolutes As unter den Kampfpiloten müßt Ihr Euch zusammen mit Eurem Wingman durch verbleibende Verteidigungsgürtel der außerirdischen Angreifer kämpfen. Um die verschiedenen Missionsziele zu erfüllen, wie z.B. Generatoren zerstören, Minijäger ausschalten etc., steht Euch ein hochmodernes Waffenarsenal zur Verfügung. Mit einer F-18 Hornet startet Ihr ins Alien-Getümmel, zusätzliche High-Tech-Jets unterschiedlichster Typen stehen später nach erfolgreich absolvierten Aufträgen im Hangar bereit. Im gesplitteten Zwei-Spieler-Modus macht Ihr nach dem altbewährten Dogfight-Prinzip gegenseitig Jagd aufeinander, ohne Euch groß um die Invasoren zu kümmern. *ws*



Ohne dem umsatzträchtigen ID4-Logo auf der Verpackung hätte wohl jede Softwarefirma ihre Probleme gehabt, dieses geistlose Filmumsetzungs-Machwerk für so viel Geld in die Ladenregale zu bringen. Altbackenes Abschießen von vordefinierten Zielen und mickrigen Alien-Raumern ist mehr als lasch. Ein weiterer Kritikpunkt, der extrem nervt: Nach relativ häufigen Autoziel-Fehlschüssen müßt Ihr die ganze Angriffsprozedur nochmal und nochmal abziehen, was das Ganze schon fast unerträglich macht. Von der technischen Seite gesehen, zeigt Independence Day: The Game doch noch etwas mehr Stärke, als der erste Anschein es vermuten läßt. Zwischen der Saturn- und PlayStation-Version gibt es übrigens in keinem Bereich (3D-Grafik und Sound) nennenswerte Unterschiede festzustellen. Beim Spielprinzip hat's ein jähes Ende mit der Qualität des vielversprechenden Filmtitels. Einfallsloses Geballer dominiert; das Ganze spielt sich furchtbar wirr und ist wenig motivierend. Selbst Fans des trickreichen Emmerich-Streifens werden an diesem Machwerk eine bescheidene Freude haben. Sorry, aber da ziehe ich jede noch so altertümliche Oldie-Kollektion vor, bei der man weiß (vorausgesetzt, Ihr informiert Euch vorher), was auf der schwarzen CD geliefert wird.

WERTUNG

System:	Saturn/PlayStation
Spieletyp:	Action-Spiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Fox Interactive
Testversion:	EA
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC 1 Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	61%
Musik:	51%
Soundeffekte:	42%

Spielspaß: 50%



Nuclear Strike

Der erste 32-Bit-Vertreter der erfolgreichen Strike-Reihe litt unter ständigen Ruckeleinlagen, von denen Nuclear Strike glücklicherweise verschont bleibt. Erstmals stehen neben dem üblichen Helikopter auch weitere Fahrzeuge zur Auswahl. Wir sind die Preview-Version probegeflogen.

Croc

Argonauts niedliches 3D-Action-Adventure mit hochauflösender Grafik zeigt, daß Mario-64-ähnliche Spiele nicht nur auf dem N64 möglich sind. Ob es vergleichbaren Spielspaß bietet, erfahrt Ihr im ausführlichen Test.



Goldeneye 007

Rares neuestes Meisterwerk steht seit Ende August in amerikanischen Regalen und wird bei uns nie offiziell erscheinen, denn die deutsche Jugend muß vor solchen Spielen geschützt werden. Für unsere Leser im restlichen Europa oder alle, die klug genug sind, die Importversion zu kaufen, haben wir uns das US-Modul besorgt und testen einen der besten 3D-Shooter aller Zeiten. Gnadenlos realistische Grafik, Nonstop-Action und höllischer Vierspieler-Spaß, Nintendos Goldeneye 007 ist so gut, daß es die BPS bestimmt bald verbieten wird.



IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Schmittner (ms), verantw.
Redaktionelle Leitung: Robert Zengerle (rz), Patricia Beischl (pat)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/99115-0, Fax: 089/99115499
über CompuServe (go magna oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Layout, DTP & Bildbearbeitung: Maren Hengst
Titellayout: Journalsatz GmbH
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: Eidos
Anzeigenleitung: Alan Markovic

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/99115-305, Fax: 089/99115-222

Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (314)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (315)
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Te.: 0211/713004, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4: HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservive, Margaretenstr. 49. 82152 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (341)
International Account Manager: Michelle Berner (089/4613-360, Fax 089/4613-775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402
USA: M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4222, Fax: 001-415-525-4482
Holland: Insight Publicitas, Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Japan: Accot Corporations, Tel.: 03-3800-3229, Fax: 03-3-3800-3844
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Einzelheftbestellung: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg
Tel.:08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,
CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1. Januar 1997
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: E. Schwend GmbH & Co.KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Geschäftsführer: Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

Anschrift des Verlages:
DMV Verlag
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon 089/99115-0, Telefax 089/99115-199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.




INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™
Ihr wolltet endlich Profi-Fußball statt Amateur-Liga-Gekicke?
Hier habt Ihr ihn: ISS Pro ist spannender, fußballechter und spielgewaltiger als alles, was bis jetzt da war.
Auf Eurer PlayStation bricht die neue Fußball-Ära an.
• 32 Nationalteams mit vielen wiedererkennbaren Fußballgrößen
• Eindrucksvolle 3D-Polygon-Grafik und fantastische Spielbarkeit
• Lebensechte Spieleranimation durch Motion Capturing
• Freundschaftsspiele, Liga- ind Turniermodus sowie Elfmeterschießen
• Perfekte Steuerung, verschiedene Kameraperspektiven sowie umfangreiche Taktik- und Strategie-Optionen
• Verschiedene Schwierigkeitsgrade – für Anfänger, erfahrene Profis und alles, was dazwischen liegt
• Umfangreicher Livekommentar in Deutsch, Englisch und Französisch
• Vier verschiedene Stadien, unterschiedliche Wetter- und Lichtverhältnisse
• 1 oder 2 Spieler
Mega Fun 5/97: "Die selben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (…) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga." 83%
Maniac 7/97: "ISS Pro" ist eine sehr gute Fußball-Simulation...
Videogames 6/97: Zahlreiche Details und zusätzlich eingebaute Gags begeistern nach kurzer Zeit jeden Fußballfan. Wer auf realistische Fußball-Simulation steht darf getrost zugreifen.
PlayStation Magazin 7/97: ISS Pro das allerbeste Fußballspiel, das sich jemals im RAM meiner Konsole eingenistet hat. Nun müssen Sie nicht mehr neidisch auf Ihre N64-Kumpels schielen, die Ihnen schadenfroh das grafische Wunderwerk "ISS 64" vorführen. (Artur Hoffmann) Wertung 1,9
PlayStation
präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL
KONAMI XXL SPORTS SERIES
KONAMI
WWW.KONAMI.COM
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74
identität Solingen